創刊1周年記念特別号

SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌

1996年6月1日発行(毎月1回・1日発行) 第2巻第6号／通巻第13号

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK

1996 6月号 580YEN 芸文社

ネオジオヒストリー
ネオジオの歩みを完全フォロー

■読み切りコミック
サウスタウンストーリー

創刊1周年記念メッセージ集

スペシャルプロムナード
既発売ソフトカラー版



SNKイラストの魅力に迫る
森気楼インタビュー

フィールド紹介
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
ニンジャマスターズ
神凰拳
マジカルドロップ2

[声優連載]
生駒治美[ナコルル、キング他]
コング桑田[ギース、幻十郎 他]
桜井智[リムルル他]

特別付録 創刊1周年記念描き下ろしポスター


誰も知らないもうひとつの"龍虎"。
ネオジオ最新格闘「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」
ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
TM
©SNK 1996
[ネオジオCD専用ソフト]6月発売予定/7,800円(税別)
〈ネオジオCD限定版ソフトは6月発売予定/8,800円(税別)〉
[ネオジオ専用ロムカセット]好評発売中/32,000円(税別)
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。
※ネオジオCD限定版ソフトは予約のみの販売となります。


The Future Is Now
SNK
ULTIMATE K.O.

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON NEW RELEASE!

SNK

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 ～ARRANGE SOUND TRAX～

「龍虎の拳 外伝」のアレンジサウンドトラックスが1500シリーズに続き、早くも登場。
“JIMSAKU”や“オルケスタ・デラルス”、“オルケスタ・デルソル”等、超豪華アーティストを取りそろえ、スタジオLiveレコーディング。
前々回好評だったCDドラマも収録!! インナーには特別描き下ろし小説を収録。

初回特典 デフォルメキャラ・カセットインデックス



〈収録曲〉
①Opening Scene1-1 ②Title ③Opening Scene1-2 ④Get High (Rare Groove Mix)-リョウのテーマ2-2- ⑤Scene2 ⑥MOJO(Boogiee)-ロバートのテーマ2- ⑦Get High(B-Mix)-リョウのテーマ2-1- ⑧Scene3 ⑨MOJO(Ramble)-ロバートのテーマ3- ⑩MOJO-ロバートのテーマ1- ⑪Get High-リョウのテーマ1- ⑫Scene4 ⑬Get High(Gora Trance)-リョウのテーマ3- ⑭Scene5 ⑮Stone In SANTANA-バー- ⑯MUZIKA JUNGLE(edition2)--ワイラーのテーマ2- ⑰MUZIKA JUNGLE(edition1)-ワイラーのテーマ1- ⑱Scene 619. ENDING(LIBERATION HALLUCINATION)-エンディング-

CD 96.5.2 ON SALE



CD:PCCB-00213 ¥2,500(税込)

SCITRON 1500 SERIES TAKUMI

究極タイガーII

CD 96.5.17 ON SALE



シューティングゲーム史に残る「究極タイガー」の続編が遂に登場!! オリジナルバージョン、S.E.はもちろん、作曲者自らの手によるアレンジバージョンも収録。楽譜や開発者による各ステージのワンポイントアドバイスを納めた解説書付。

〈収録曲〉
STEEL TIGER "Good Luck Guys"
(ARRANGE VERSION)
ORIGINAL VERSION
S.E. COLLECTION

初回特典 究極TIGERII ロゴステッカー

CD:PCCB-00214 ¥1,500(税込)

SCITRON 1500 SERIES 彩京

戦国ブレード

CD 96.5.17 ON SALE



サイトロンレーベル初登場、彩京より「戦国ブレード」が1500シリーズで登場。オリジナルバージョン全曲はもちろんのこと、VOICE&S.E.コレクションも全て収録。解説書、楽譜付。

〈収録曲〉
オリジナルバージョン
ボイス&効果音集

初回特典 CDケースサイズ・カラーステッカー

CD:PCCB-00216 ¥1,500(税込)

SCITRON 1500 SERIES SAURUS

超鉄ブリキンガー

CD 96.5.17 ON SALE



ザウルス新作シューティング「超鉄ブリキンガー」ミュージックCDとなり只今見参!! オリジナルバージョンを全て収録。もちろんS.E.コレクションも完全網羅。解説書、楽譜付。

〈収録曲〉
ORIGINAL VERSION
S.E. COLLECTION

初回特典 “ブリキン” CGステッカー

CD:PCCB-00211 ¥1,500(税込)

「龍虎の拳 外伝」ビデオ化決定!

SNK

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

「龍虎の拳 外伝」を徹底攻略。各エンディングやスタッフロールはもちろんのこと、ゲームオリジナル声優総登場の解説もバッチリ収録。迄ご期待!

VIDEO & LD 96.6.5 ON SALE

初回特典 NEO-GEO WORLDプレミアムチケット(入場券)(96.12.5まで有効)

VIDEO:PCVP-11877 ¥4,800(税込)
LD:PCLP-00605 ¥4,800(税込)

本当に好きなら覗いてみてよ!

F.S.G. CLUB会員募集中!

唯一のゲームミュージック専門のファンクラブ「F.S.G. CLUB」では、現在会員を募集しています。興味のある方は、下記の宛先まで90円切手を貼った返信用封筒(住所・氏名を表記の上)を同封してお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りします。

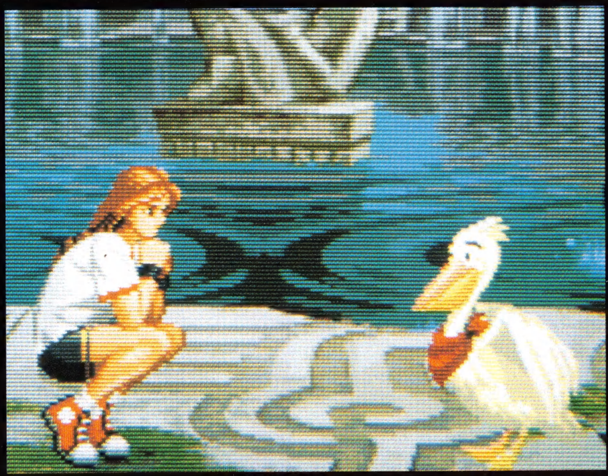
〒150 東京都神宮前6-23-3 第9SYビル4F
サイトロン・アンド・アート㈱内 F.S.G.CLUB「広告」係

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

NEO·GEO FREAK

1996. Jun.　創刊１周年記念特別号



CONTENTS

表紙●ネオジオフリーク創刊１周年記念オリジナルイラスト
画：森気楼　ⒸSNK 1996
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

創刊1周年記念特別企画

ネオジオヒストリー

1990年～1996年まで その歩みを完全フォロー

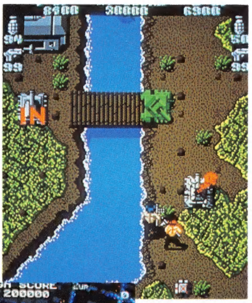
ネオジオフリークも早いもので創刊1周年。読者のみなさま、1年間本当にありがとうございました。これからも今まで以上に充実した誌面をおとどけしていきますので、よろしくお願いします。
さて、そんな生まれて間もない（?）NF編集部が送る1周年記念巻頭特集は、ネオジオヒストリー。90～96年までの年表と、ネオジオ関連メーカー17社の詳細データもあるぞ!!

第1章 1990年以前 創世記

〝新しい大地〟なる意味を持つ「NEO・GEO」のアーケード版「MVS」が初めて発売されたのは、今から約6年前の90年4月のこと。
ところで、90年以前のネオジオ関連メーカー各社はいったいどんな活動をしていたのだろうか？ 本題へと入る前に少し紹介しておこう。

90年までのSNKの歴史

SNKが設立されたのは今から18年前の78年で、折しもあの大ヒットを記録した『スペースインベーダー』が発売された年。設立当初の社名は「新日本企画」だった。
この頃はいわゆるブロックくずし型のゲームが主流で、同社が最初に出したゲームも『マイコンブロック』という名のブロックくずしである。
同社は80年までに『与作』『サスケVSコマンダー』といった個性的なゲームをアーケードシーンに投入すると、81年～84年にかけては『ラッソ』『ジョイフルロード』等により、コミカル路線も開拓。徐々に知名度を上げていった。
そして85年から90年までの5年間に、人気ゲームメーカーとしての地位を確立することになる。まず85年に、ループレバー操作採用の『T・A・N・K』や、名作シューティング『ASO』等を発売。
翌86年には社名を「SNK」に変更し、『アテナ』『怒-IKARI-』等、人気シリーズの1作目も発表した。
さらに87年～89年にかけては、アテナの続編で歌うビデオゲームとして有名な『サイコソルジャー』、そして『脱獄』『怒III』『原始島』『ビーストバスターズ』等完成度の高いゲームを続々と発売。
そしてついに90年、ネオジオを世に送り出すことになるのである。



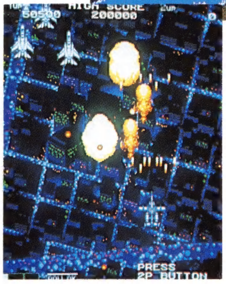
『怒』。赤い方がラルフ、青がクラーク



『アテナ』。画面中央にアテナがいる

関連メーカー各社の歴史

まず、80年に設立されたADK。同社は93年まで「アルファ電子」という社名だった。
代表的な作品としては、80年の『ジャンピュータ』、81年の『クラッシュローラー』、84年の『エクイテス』等で、いずれもアーケードシーンではかなり有名なものばかり。
同社はスタート時の90年からネオジオに参入した老舗である。
続いてサン電子。同社の代表的な作品としては、アーケードを中心に81年の『ルート16』、85年の『いっき』、88年の『上海』とユニークなアクションものが多い。時代に逆らわないゲーム作りが、そのポリシーといえるようだ。
データイーストは、78年の『バルーンサーカス』、87年の『カルノフ』、88年の『チェルノブ』、89年の『空牙』等、代表的な作品だけでも枚挙にいとまがない。
いうまでもなく、タイトー、セガ、ナムコ、SNK、コナミ等と並ぶアーケードシーンに於ける〝古豪〟である。
ネオジオ関連メーカーで、90年以前のアーケードシーンで活発な動きをしていたメーカーは以上だが、その他では、ビスコが89年に『ウイッツ』を、またビデオシステムは87年に『ラビオレプス』、89年に『スーパーバレーボール』等を発売している。
またタカラは、86年の『トランスフォーマーコンボイの謎』等、FC中心に家庭用のみの発売。ハドソンも、85年の『ボンバーマン』、88年の『桃太郎電鉄』、89年『PC



名作シューティング『空牙』

ネオジオのハード

MVS



90年の4月26日に発売したハード。正式名称はマルチビデオシステムというんだ。
最初は6本差しのものが主流だったけど、現在は4本用と、2本用が中心で、1本用のものもある。
何回かバージョンアップをしているけど、基本的な性能は同じだよ。

NEO・GEO



MVSと同時に登場した家庭用のハード。性能的にはMVSと同じだ。
当初はレンタルが中心だったけど、91年7月のリニューアル発売以降、販売中心に変わっていった。
昔のMVSとネオジオは、メモリーカードを使用すればデータの交換ができたんだよ。

原人』等、FCやPCを中心に家庭用ゲームにおいて、数多くのソフトを発売している。

なおエイコムとサミー工業については、90年以前にはゲームの発売がなく、ザウルスとナスカはまだ設立されていなかった。

第2章 1990〜1991年 黎明期

以上、前章までの流れを経て、「NEO・GEO」は90年にスタートする。

SNKの原点にアーケードがあることは前述の通りだが、家庭用ハードも"移植"ではなく"アーケードゲームをコンシューマーにそのまま移行する"というコンセプトで誕生。必然的に、家庭用NEO・GEOハードのスペックは、当時の家庭用ゲーム機の中では群を抜いていた。

またメモリーカードによって、自宅のゲームの続きがゲームセンターでプレイできたことも（その逆も可能）、いかにも同社らしい画期的なシステムだったといえよう。

1990年

冒頭で紹介した通り、ネオジオはこの年の4月に発売。同時に『NAM−1975』『ベースボールスターズプロフェッショナル』『トッププレイヤーズゴルフ』『麻雀狂列伝』『マジシャンロード』の5本が全国のゲームセンターに登場する。



初期のシューティング『NAM〜』

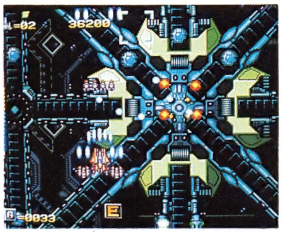
結局この年は、さまざまなジャンルのソフトを全部で11本発売。

しかし家庭用NEO・GEOハードは、当時レンタルショップへの販売が中心であったため、本体とソフトの価格が高目だった（本体が5万8千円、ソフトが1本平均3万円）。

よって、一般家庭への普及はまだ先のことになる。

1991年

この年は当初から立て続けに大物ソフトを連発。『キング・オブ・ザ・モンスターズ』と『ASOII』の2本が発売されたのだ。



多彩なアーマーが魅力の『ASOII』

前者は最近主流の格闘アクションの原点ともいえる作品の1つ。また後者はあの『ASO』の続編である。

そして7月、SNKはNEO・GEO本体とソフトの標準価格を約1万円ずつ下げて、リニューアル発売した。コンシューマーへの本格的アプローチを開始したわけである。

また11月に、SNKを代表するタイトルの1つ『餓狼伝説』が発売されたことも見逃せない。個性的なキャラと画期的な2ラインバトルシステムなどによって、発売当初からこのタイトルはアーケードシーンで大いに注目を集めた。

第3章 1992〜1994年 飛躍期

91年の『餓狼伝説』の成功によって、ネオジオは優れた格闘アクションを次々と市場に投入。次第に格闘アクションの代表的ブランドとしての名声を高めていく。

1992年

この年最も注目に値するのは、『餓狼伝説』で火がついた格闘アクションの発売が相次いだこと。

5月にまず、『キング・オブ・ザ・モンスターズ2』。7月に元祖『ワールドヒーローズ』。9月に"100メガショック"第1弾『龍虎の拳』。そして12月には『餓狼伝説2』。



すでに4作出ているWHの第1作目

今をときめく人気シリーズが3タイトルも登場し、この頃から"ネオジオといえば格闘アクション"というイメージが、徐々に強くなっていった。

また『餓狼伝説2』の発売により、家庭用NEO・GEOハードは爆発的に売上を伸ばした。

1993年



ネオジオの記念碑的名作『餓狼ＳＰ』

この年、発売されたタイトル数はそれほど多くはなかったが、ネオジオの人気はさらに高まっていく。

4月に『ワールドヒーローズ2』、7月に剣術格闘アクション第1弾『サムライスピリッツ』、9月には餓狼キャラ夢の顔合わせ『餓狼伝説スペシャル』と、質の高い格闘アクションが立て続けに発売された。

ちょうど格闘アクションというジャンルが、アーケードを中心に盛り上がっていた時期でもあり、良質の格闘アクションをずらりとそろえる"100メガショックシリーズ"のネオジオは、一気にブレイクすることになる。

1994年

この年の最も大きなできごとは、9月に「NEO・GEOCD」が発売されたことだろう。安価なCD-ROMソフトの出現により、これまで高価ゆえに敬遠していた人たちにも、ネオジオは一気に身近な存在となった。

しかし問題がなかったわけではない。ネオジオのウリである大容量と、一度に大量データの読込みが可能なハードスペックは、ロード時間を非常に長くするという皮肉な結果をもたらしたのである。

さてこの年も格闘アクションが人気で、『龍虎の拳2』『ファイターズヒストリーダイナマイト』『ワールドヒーローズ2JET』『痛快GANGAN行進曲』等が7月までに発売された。さらに8月には、SNKのオールスター戦第1弾ともいうべき『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』が登場、大きな話題を呼んだ。

そして12月に『真サムライスピリッツ』が発売されるにいたって、NEO・GEOCDユーザーが急増したことは想像に難くない。

もちろんNEO・GEOCDの発売にともない、旧作ソフトのCD発売も活発だった。



爆発的ヒットの『真サム』

NEO・GEO CD



94年の9月9日に発売されたCD仕様のハード。ソフトの価格を下げることを目的に発売されたんだ。

でも、大容量のためにロード時間が長くて、ユーザーのクレームも多かったようだ。

発売当初のみ限定版でフロントローディングタイプも販売されたんだよ。

NEO・GEO CDZ



95年の12月に発売されたNEO・GEOCDのバージョンアップ版。基本的な性能はNEO・GEOCDと変わらないけど、倍速CD-ROMシステムを搭載しているので、最大6割から4割程度のロード時間が短縮されたんだ。

発売から4ヵ月。やっと品切れ状態から脱出したらしい。

第4章 1995〜1996年 転換期

アーケードから出発し、アーケードとともに歩んできた感のあるネオジオに、少しずつ変化の兆しが見えはじめる。

家庭用戦略として、CDソフトラインナップの充実が図られ、またそれに連動する形で、ロード時間短縮のためにNEO・GEOCDのバージョンアップがおこなわれた。

1995年

ネオジオ登場から5年目にして、初のCD専用ソフト『クロスソウォードII』が発売されると、移植の『アイドル麻雀 ファイナルロマンス2』、さらに『ADKワールド』『NEO・GEOCD SPECIAL』等、その後もCD専用ソフトは次々に発売された。

〝アーケードから家庭用へ〟という当初のネオジオのコンセプトを考えると、これは注目に値するできごとといえるだろう。そこに、家庭用CDに対するアプローチの一端をうかがうことができる。



ご存じ「KOF'95」

とはいうものの、やはりこの年も格闘アクションが主流。サンソフト参入第1弾『ギャラクシーファイト』をはじめ、『餓狼伝説3』『ワールドヒーローズパーフェクト』、ハドソンの参入第1弾『天外魔境真伝』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』『超人学園ゴウカイザー』『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』、そして年末には『リアルバウト餓狼伝説』と、まさに格闘アクションづくしの1年だった。

そしてこの年の終りに、NEO・GEOCD最大の問題点だったロード時間の短縮を実現する倍速ハード「NEO・GEOCDZ」が登場した。

1996年

これまでの動きとしては、やはり3月の「龍虎の拳外伝」の発売が挙げられる。モーションキャプチャーの採用、さらに空中連続技の導入などでも、新たな一面を切り開いたといえるだろう。このゲームは明らかに初心者向けの配慮がなされている。

そして同月、SS版『KOF'95』発売。複雑な思いを抱いたユーザーも多かっただろうが、売上はかなり好調で、皮肉なことに(?)ここでもネオジオの人気が再確認される結果となった。

今後、64ビット機が発売されるとの噂もあり、そうなると2D以外のタイトルの発売や移植が活発におこなわれることも予想される。

またソフトも格闘アクション、本格的RPGをはじめ、多数のタイトルがリストに上がっているので(11P参照)、期待しようではないか!!



従来のネオジオの枠を広げたともいえる「龍虎外伝」

総括!! ネオジオの傾向

やっぱり一番の魅力は格ゲーなのかなぁ?

ネオジオといえば、やはり格ゲー。龍虎、餓狼、サムライ、KOF、WHと、人気シリーズだけでも多数ある。

やっぱり格ゲーが一番だ。人気キャラもたくさんいるし、システムもかなり意欲的かつ大胆に変更してきてくれるし。

でもシューティングやスポーツ、あとパズルやクイズにも結構面白い作品があるんだ。

NFを読んで、そんな隠れた名作を探してみよう!

まぁ、あとはRPGの武士道烈伝に期待…ってとこかな。

他の追随を許さぬ驚きのスプライト機能!!

やはり迫力あるグラフィックは、家庭用NEO・GEO最大の魅力。それは56メガビットの大容量D-RAMを搭載しているからなんだ。

NEO・GEOのスプライト機能なくしては、家庭でまともにプレイできなかったゲームもたくさんあるんだゾ!

この大容量には、32ビット機も到底かなわないだろう。

忘れちゃいけない無敵のキャラ人気!

キャラの人気も忘れちゃ困る。京、庵、テリー、ギース、舞、アテナ、ユリ…。挙げていったらきりがない。しかもそれぞれいい感じの設定があり、ゲームをほとんどやらない〝ネオジオフリーク〟もいるくらいなんだ。

コスプレ大会や、ゲーム系同人誌などイベントでも、ネオジオものはかなりメインな存在だよん。

人気格闘アクションシリーズの傾向は?

●『龍虎の拳』シリーズ

100メガショックシリーズ第1弾として誕生したこのシリーズ。

気力システム(挑発も含む)やズームインズームアウトシステム等システム面を重視しており、格闘アクションとしてのリアルさにより重点を置いているようだ。

●『餓狼伝説』シリーズ

SNKの顔ともいえる人気シリーズ。

テリー、アンディ、舞、ジョー等のスター性あふれる人気キャラがいい感じだ。

●『KOF』シリーズ

SNKオールスター総出演。総数24名の大所帯と、他にないチームバトル、それからシンプルなシステムが人気の秘密かも。

●『サムライ』シリーズ

このシリーズのウリは、とにかく一撃必殺の緊迫感と、超個性的なキャラクターだね。

全員武器を持っているのもこのシリーズだけでナイス!

●『WH』シリーズ

ユーモラスなタッチだけど、システムは毎回斬新でシリアス。昨年の『WHP』も、飛び道具破壊やガードはじきなど、画期的なシステム満載。

ネオジオヒストリー年表

1990

ネオジオ関係の主な出来事

- 2月 ・SNK／『NEO・GEO』発表
- 3月 ・サン電子／オランダ・アムステルダムに現地法人「SUNDEN SHI KABUSHIKI KAISYA EUROPEBV.」を設立。台湾・台北に現地法人、「旭日電子股 有限公司」を設立
- 4月 ・SNK／『NEO・GEO』MVS、家庭用を発売
- 6月 ・サン電子／「SUN CORPORATION OF AMERICA」をアメリカ、ロサンゼルスに移転。サンノゼ事務所開設
- 7月 ・ハドソン／第6回全国キャラバン「スーパースターソルジャー大会」を開催、会場に香港、台湾も加え「ワールドカップ」にスケールアップ
- 9月 ・SNK／アメリカ、カルフォルニア州ロサンゼルスに「SNK HOME ENTERTAINMENT・INC.」を設立
- 11月 ・サミー工業／東京都板橋区に子会社、「日本エイコム株式会社」設立

ネオジオソフト（MVS、カセット、CD）の発売

※カッコ内は（メーカー名／ハード）。M＝MVS、T＝カセット、C＝CD

- 4月 NAM－1975、ベースボールスターズプロフェッショナル、麻雀狂列伝（SNK／M）、マジシャンロード（ADK／M）
- 5月 トッププレイヤーズゴルフ（SNK／M）
- 7月 ライディングヒーロー（SNK／M）、ニンジャコンバット（ADK／M）
- 10月 ザ・スーパースパイ（SNK／M）
- 11月 サイバーリップ、ジョイジョイキッド（SNK／M）
- 12月 リーグボウリング（SNK／M）

ゲーム業界の主な出来事

- 2月 ・FC／ドラゴンクエストⅣ発売（エニックス）
  ・AOUショー開催（幕張メッセ）
- 3月 ・FC／ファイナルファンタジーⅢ発売（スクウェア）
- 6月 ・おもちゃショー開催（幕張メッセ）
- 10月 ・ゲームギア発売（セガ）
  ・第28回AMショー開催（平和島流通センター）
- 11月 ・スーパーファミコン発売（任天堂）
  ・SF／スーパーマリオワールド発売（任天堂）
  ・PCエンジンGT発売（NEC HE）
  ・スーパーファミコン内臓テレビSF1発売（シャープ）

1991

ネオジオ関係の主な出来事

- 4月 ・SNK／吹田市に新工場を完成
  ・ハドソン／ハドソンコンピュータデザイナーズスクールを開校
- ・SNK／ACME優秀機械賞受賞（NEO・GEO）
- ・SNK／AMOA最優秀技術革新賞受賞（NEO・GEO）

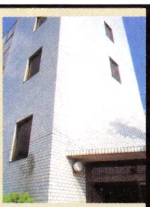
ネオジオソフト（MVS、カセット、CD）の発売

- 1月 ゴーストパイロット（SNK／M）
- 2月 戦国伝承、キング・オブ・ザ・モンスターズ（SNK／M）
- 3月 ラギ（ADK／M）、ASOⅡ（SNK／M）
- 5月 バーニングファイト（SNK／M）
- 7月 クロスソード（ADK／M）、NAM－1975、ベースボールスターズ・プロフェッショナル、麻雀狂列伝、トッププレイヤーズゴルフ、ライディングヒーロー、ザ・スーパースパイ、サイバーリップ、ジョイジョイキッド、リーグボウリング、ゴーストパイロット、戦国伝承、キング・オブ・ザ・モンスターズ、ASOⅡ（SNK／T）、マジシャンロード、ニンジャコンバット、ラギ（ADK／T）
- バーニングファイト（SNK／T）
- 9月 2020年スーパーベースボール（SNK／M）
- 10月 ロボアーミー（SNK／M）、クロスソード（ADK／T）、2020年スーパーベースボール（SNK／T）
- 11月 スラッシュラリー（ラリーチェイス）（ADK／M）、餓狼伝説（SNK／M）
- 12月 ロボアーミー、餓狼伝説（SNK／T）、スラッシュラリー（ラリーチェイス）（ADK／T）

ゲーム業界の主な出来事

- 2月 ・AOUショー開催（幕張メッセ）
- 3月 ・ストリートファイターⅡ発売（カプコン）
- 4月 ・リンクスⅡ発売（アタリジャパン）
- 6月 ・PCエンジン コアグラフィックスⅡ（NEC HE）
  ・おもちゃショー開催（幕張メッセ）
- 7月 ・テラドライブ発売（セガ）
  ・SF／ファイナルファンタジーⅣ発売（スクウェア）
- 9月 ・PCエンジンDUO（NEC HE）
- 10月 ・第29回AMショー開催（平和島流通センター）
- 12月 ・PCエンジン スーパーCD・ROM2発売（NEC HE）
  ・メガCD発売（セガ）

株式会社エーディーケイ



①1980年7月17日／②1,200万円／③新井一夫／④100名／⑤マジシャンロード、ニンジャコンバット、ラリーチェイス、ワールドヒーローズ／⑥チャンピオンベースボール、雀ピューター／⑦〒362埼玉県上尾市愛宕3－2－15／⑧埼玉県／⑨048－775－2347（テレフォンサービス）

●ネオジオフリーク創刊1周年おめでとうございます。弊社は創立以来「チャレンジスピリットと独創」をテーマに、開発を行っております。そして「WHシリーズ」を始め数多くのゲームを造り出しました。
これからも社員一同全力でゲーム開発に臨み、皆様に喜んでいただけるようなゲーム作りを心がけていきたいと思っております。
今後とも株式会社ADKをよろしくお願い致します。

株式会社エス・エヌ・ケイ



①1978年7月／②21億5,846万円／③川崎英吉／④894名／⑤餓狼伝説、サムライスピリッツ、龍虎の拳、ザ・キング・オブ・ファイターズ／⑥怒、アテナ、サイコソルジャー、ASO／⑦〒564大阪府吹田市豊津町18－12／⑧：東京都他全国63ヵ所／⑨東京：03－5275－6200・大阪：06－339－0110（テレフォンサービス）

●『ネオジオフリーク』創刊1周年、本当におめでとうございます。編集長以下スタッフの皆さんの誌面作りに対する熱意にはいつも頭が下がります。SNKとしても『ネオジオフリーク』に負けないよう、今後より一層ゲーム開発に力を入れて取り組んでいきたいと思います。
読者の皆さんへ一早く情報提供ができるように今後も協力し合いながら頑張っていきましょう。

株式会社エイコム



①1979年12月2日／②1,000万円／③井上昭夫／④33名／⑤パルスター／⑥なし⑦〒102東京都千代田区紀尾井町3－8第2紀尾井ビル9F／⑧なし／⑨なし

●ネオジオ等の業務用ビデオゲームを中心に、PS及びサターン等のコンシューマー用のゲームの開発にも力を入れて行きたいと考えております。
今後もエイコムの作品をよろしくお願いします。

会社概要のデータは、原則として平成8年3月31日現在のものです。

【会社概要】
①設立年月日／②資本金／③代表者／④社員数／⑤主なネオジオ作品／⑥その他の主な作品／⑦本社所在地／⑧支店、支社、工場等の所在地／⑨問い合わせ電話番号

ネオジオ関係の主な出来事

1992

2月
・サミー工業／「株式会社ジャパン・ソフト・テクノロジー」および「日本エイコム株式会社」を吸収合併

3月
・SNK／AOU優秀機械賞受賞（NEO・GEO）
・サミー工業／アメリカ・イリノイ州に「アメリカンサミーコーポレーション」を移転

4月
・ビデオシステム／スーパーファミコンシリーズに参入
・ADK／社名を「アルファ電子株式会社」から「株式会社エーデイーケイ」に変更、開発部のみ埼玉県上尾市に移転

7月
・SNK／豊中流通センターが完成

10月
・SNK／通商産業省選定グッドデザイン商品（NEO・GEO）

11月
・SNK／初めての直営店、ネオジオランド江坂店オープン

12月
・SNK／香港の九龍に「SNK ASIA LIMITED」を設立、東京支店を新宿に移転
・SNK／バトルファイターズ餓狼伝説 TV放送(フジテレビ系)

1993

1月
・SNK／AOU優秀機械賞受賞（龍虎の拳）

5月
・ザウルス／株式会社ザウルス設立

7月
・ハドソン／初のハイビジョン用ソフト「Hi－TENボンバーマン」を制作、発表、同ソフトを使用した「第1回スーパーキャラバン」を実施

8月
・SNK／鈴鹿8時間耐久レースの島田紳助率いる「TEAM SHINSUKE」をメインスポンサーとして応援開始
・SNK／バトルファイターズ餓狼伝説2 TV放送（フジテレビ系）

12月
・SNK／SNK R&D CENTERが完成。ネオジオランド滝野社店オープン
・SNK／バトルスピリッツ 龍虎の拳TV放送（フジテレビ系）

ネオジオソフト(MVS、カセット、CD)の発売

1992

1月 フットボールフレンジー（SNK／M）、フットボールフレンジー（SNK／T）

2月 サッカーブロール（SNK／M）

3月 ミューテイション・ネイション、ラストリゾート（SNK／M）、サッカーブロール（SNK／T）

4月 ベースボールスターズ2（SNK／M）、ニンジャコマンドー（ADK／M）、ミューテイション・ネイション、ラストリゾート、ベースボールスターズ2（SNK／T）

5月 キング・オブ・ザ・モンスターズ2（SNK／M）、ニンジャコマンドー（ADK／T）

6月 アンドロデュノス（ビスコ／M）、キング・オブ・ザ・モンスターズ2（SNK／T）

7月 ワールドヒーローズ（ADK／M）、アンドロデュノス（ビスコ／T）

9月 龍虎の拳（SNK／M）、ワールドヒーローズ（ADK／T）

11月 ビューポイント（サミー工業／M）

12月 餓狼伝説2、得点王（SNK／M）、龍虎の拳（SNK／T）、ビューポイント（サミー工業／T）

1993

2月 戦国伝承2（SNK／M）、得点王（SNK／T）

3月 ファイヤースープレックス（SNK／M）、餓狼伝説2（SNK／T）

4月 ワールドヒーローズ2（ADK／M）、戦国伝承2、ファイヤー・スープレックス（SNK／T）

6月 ワールドヒーローズ2（ADK／T）

7月 サムライスピリッツ（SNK／M）

8月 サムライスピリッツ（SNK／T）

9月 餓狼伝説スペシャル（SNK／M）

12月 ミラクルアドベンチャー（データイースト／M）、餓狼伝説スペシャル（SNK／T）

ゲーム業界の主な出来事

1992

2月
・ナムコワンダーエッグ開園（ナムコ）
・AOUショー開催（幕張メッセ）

4月
・ワンダーメガ発売（セガ／ビクター）
・ストリートファイターIIダッシュ発売（カプコン）

6月
・おもちゃショー開催（幕張メッセ）

8月
・SF／キング・オブ・ザ・モンスターズ発売（タカラ）

9月
・第30回AMショー開催（幕張メッセ）

11月
・SF／ドラゴンクエストV天空の花嫁発売（エニックス）

12月
・SF／餓狼伝説発売（タカラ）
・SF／ファイナルファンタジーV発売（スクウェア）
・ストリートファイターIIダッシュターボ発売（カプコン）

1993

2月
・AOUショー開催(幕張メッセ)

3月
・PCエンジンDUO－R発売（NEC HE）

4月
・メガドライブ2／メガCD2発売（セガ）
・MD／餓狼伝説発売（セガ）

6月
・おもちゃショー開催（幕張メッセ）

7月
・ワンダーメガ2発売(ビクター)
・SF／スーパーマリオコレクション発売（任天堂）

8月
・レーザーアクティブ発売（パイオニア）
・第31回AMショー開催（幕張メッセ）

9月
・スーパーストリートファイターII発売（カプコン）

11月
・SF／餓狼伝説2発売(タカラ)

株式会社ザウルス



①1993年5月6日／②1億円／③田中信之／④54名／⑤クイズキング・オブ・ファイターズ、ステークスウィナー／⑥ワールドヒーローズ2、龍虎の拳2／⑦〒102東京都千代田区紀尾井町3－8第2紀尾井町ビル／⑧なし／⑨03－3222－1734

●株式会社ザウルスでは、これまでと同じく「ザウルスらしいソフト」という部分を大事にしながら、新たなステップへと進んで行きます。ネオジオに関しても、これまでと同じく一本の柱としてソフト開発を行っていきます。技術的な進歩が早いゲーム業界ですが、ザウルスではそれら新技術についての研究も行っていますので、近い将来ゲームに反映できると思います。もちろん新世代機についても研究を行っていますが、結果はもう少し先になるでしょう。皆さん、お楽しみに。

サミー工業株式会社



①1975年／②29億1,000万円／③里見治／④約200名／⑤ビューポイント／⑥麻雀ハイパーリアクション／⑦〒170東京都豊島区東池袋2－23－2／⑧名古屋市他2ヵ所／⑨03－5950－3760

●1周年おめでとうございます。ネオジオは思えば「ASO II」のために買いました。まさかこの業界に入って自分の会社がネオジオ作品を作ることになろうとは思ってもみませんでした。
それからネオジオはだいぶご無沙汰ですが、機会があればまた復帰したいです。
アーケードでは「麻雀ハイパーリアクション」の続編が近日出る予定です。お楽しみに。

サン電子株式会社



①1971年4月1日／②6億円／③前田昌美／④240名／⑤ギャラクシーファイト、わくわく7（仮名）、へべれけのペアペアウオーズ／⑥上海万里の長城、バーチャルバッティング、TELEPACHI雀龍／⑦〒483愛知県江南市古知野町朝日250／⑧名古屋市他4ヵ所／⑨052－252－2241

●弊社は、エレクトロニクスの分野に築いた地歩をベースにあらゆる既成概念にとらわれることなく、社会に求められる価値ある企業として21世紀に向け無限の成長を続けていきたいと考えています。
本年度は、NEO・GEOシリーズとして『わくわく7』(仮名)『へべれけのペアペアウオーズ』を市場に投入していきますので、是非御期待下さい。

【会社概要】
①設立年月日／②資本金／③代表者／④社員数／⑤主なネオジオ作品／⑥その他の主な作品／⑦本社所在地／⑧支店、支社、工場等の所在地／⑨問い合わせ電話番号

ネオジオヒストリー

1994

ネオジオ関係の主な出来事

1月
・サン電子／イギリス・ロンドンに「SUN CORPORATION Europe Office」を設立

3月
・サン電子／九州営業所を設立・ウエップシステム／中国、武漢市保安服務総公司と合併で威普夢天堂娯楽有限公司を資本金US$120万ドルで設立、中国市場でのアミューズメント機器関連の事業を始める

4月
・ウエップシステム／電子機器事業部を開設、電子応用業務機器の開発を進める
・SNK／ネオジオカッププロボウリングトーナメント'94開催

6月
・ナスカ／大阪府吹田市に株式会社ナスカ設立

7月
・ビデオシステム／ネオジオ参入
・SNK／劇場アニメ『餓狼伝説』公開

8月
・SNK／ネオジオCDライブツアーを開催
・ナスカ／石川県金沢市にR&D部門を開設

9月
・ウエップシステム／日本合同ファイナンス、あさひ銀事業投資、興銀イベントメントによる第3者割当増資を実施する
・SNK／NEO・GEO CD発売
・SNK／サムライスピリッツ覇天降魔の章TV放送（フジテレビ系）

10月
・ウエップシステム／マルチメディア事業部や海外事業部で、国内外での業務提携、合弁事業など多角的に展開を進める

11月
・SNK／ネオジオCDライブツアーIIを開催

12月
・SNK／第1回全国高等学校対抗ボウリング選手権大会特別協賛

ネオジオソフト（MVS、カセット、CD）の発売

3月 龍虎の拳2（SNK／M）、フライングパワーディスク（データイースト／M）、ミラクルアドベンチャー（データイースト／T）

ファイターズヒストリーダイナマイト（データイースト／M）、龍虎の拳2（SNK／T）

4月 得点王2（SNK／M）、ワールドヒーローズ2JET（ADK／M）、フライングパワーディスク、ファイターズヒストリーダイナマイト（データイースト／T）

5月 トップハンター（SNK／M）、ぐるりん（フェイス／M）、得点王2（SNK／T）

6月 ファイトフィーバー（SNK／M）、雀神伝説（エイコム／M）、ワールドヒーローズ2JET（ADK／T）、トップハンター（SNK／T）

7月 ソニックウィングス2（ビデオシステム／M）、痛快GANGAN行進曲（ADK／M）

8月 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK／M）、ソニックウィングス2（ビデオシステム／T）、痛快GANGAN行進曲（ADK／T）

9月 作戦名ラグナロク（NMK／M）、NAM－1975、麻雀狂列伝、トッププレイヤーズゴルフ、ザ・スーパースパイ、ジョイジョイキッド、リーグボウリング、キング・オブ・ザ・モンスターズ2、ASOII、バーニングファイト、餓狼伝説、フットボールフレンジー、ラストリゾート、ベースボールスターズ2、龍虎の拳、餓狼伝説2、サムライスピリッツ、餓狼伝説スペシャル、龍虎の拳2、得点王2、トップハンター（SNK／C）、ソニックウィングス2（ビデオシステム／C）

10月 パワースパイクスII（ビデオシステム／M）、真サムライスピリッツ（SNK／M）、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK／T）、マジシャンロード、ニンジャコンバット、ラギ、クロススウォード（旧クロスソード）、ラリーチェイス（旧スラッシュラリー）、ニンジャコマンドー（ADK／C）

11月 ワールドヒーローズ2JET（ADK／C）、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK／C）

12月 ダンクドリーム（データイースト／M）、パズルボブル（タイトー／M）、ダンクドリーム（データイースト／T）、真サムライスピリッツ（SNK／T）、ファイターズヒストリーダイナマイト（データイースト／C）、真サムライスピリッツ（SNK／C）

ゲーム業界の主な出来事

・AOUショー開催（幕張メッセ）
・メガジェット発売（セガ）
・3DOリアル発売（松下電機）
・PC／餓狼伝説2発売（ハドソン）
・スーパーストリートファイターIIX発売（カプコン）
・SF／ファイナルファンタジーVI発売（スクウェア）
・MD／餓狼伝説2（セガ）
・おもちゃショー開催（幕張メッセ）
・GB／熱闘サムライスピリッツ発売（タカラ）
・MD／餓狼伝説2発売（タカラ）
・PC／ワールドヒーローズ2発売（ハドソン）
・SF／餓狼伝説スペシャル発売（タカラ）
・GB／熱闘餓狼伝説2発売（タカラ）
・メガドライブ内蔵ラジカセCSD－GM1発売（アイワ）
・プレイディア発売（バンダイ）
・第32回AMショー開催（幕張メッセ）
・3DO TRY発売（三洋電機）
・3DO REAL II発売（松下電機）
・セガサターン発売（セガ）
・Vサターン発売（ビクター）
・SS／バーチャファイター発売（セガ）
・SF／スーパードンキーコング発売（任天堂）
・バーチャファイター2発売（セガ）
・GG／餓狼伝説SPECIAL発売（タカラ）
・PC－FX発売（NEC HE）
・スーパー32X発売（セガ）
・プレイステーション発売（ソニー）
・PS／リッジレーサー発売（ナムコ）
・PC／餓狼伝説スペシャル発売（ハドソン）
・鉄拳発売（ナムコ）
・PS／闘神伝発売（タカラ）
・GG／サムライスピリッツ発売（タカラ）

1995

ネオジオ関係の主な出来事

1月
・SNK／アメリカで行われたCES（コンシューマーエレクトロニクスショー）に初出展

2月
・SNK／AOU年間最優秀機械賞受賞（サムライスピリッツ）
・世界ゴルフ選手権'95日本地区予選協賛

ネオジオソフト（MVS、カセット、CD）の発売

1月 ボンバーマン ぱにっくボンバー（エイティング／M）、ギャラクシーファイト（サンソフト／M）、フライングパワーディスク（データイースト／C）、痛快GANGAN行進曲（ADK／C）、ダンクドリーム（データイースト／C）

2月 クイズ キング・オブ・ファイターズ（ザウルス／M）、ギャラクシーファイト（サンソフト／T）、2020年スーパーベースボール、ミューテイション・ネイション（SNK／C）、ビューポイント（サミー工業／C）

ゲーム業界の主な出来事

2月
・3DO／サムライショーダウン発売（BMGビクター）
・AOUショー開催（幕張メッセ）
・GB／熱闘ワールドヒーローズ2JET発売（タカラ）

3月
・PS／鉄拳発売（ナムコ）

株式会社タカラ



①1955年9月17日／②144億3,200万円／③佐藤博久／④719人／⑤ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ／⑥スーパー人生ゲーム、闘神伝／⑦〒125東京都葛飾区青戸4－19－16／⑧東京都他7ヶ所及び工場／⑨03－3602－3030

●ネオジオフリーク1周年おめでとうございます。当社のネオジオタイトルは、この『まる子』以外にはないのですが、その他機種への移植なら負けちゃいません。4月26日にはザ・キング・オブ・ファイターズ'95がゲームボーイになって登場。秋には斬紅郎無双剣が同じくゲームボーイで登場します。ネオジオキャラのマスコットとしてかわいがってやって下さいませってことで今後ともよろしく！

データイースト株式会社



①1976年4月20日／②5億5,500万／③福田哲夫／④240名／⑤ミラクルアドベンチャー、フライングパワーディスク、ダンクドリーム、マジカルドロップ2／⑥ヘラクレスシリーズ、メタルマックスシリーズ、マジカルドロップ／⑦〒167東京都杉並区萩窪5－11－17／⑧東京都他3ヵ所／⑨なし

●弊社は創立以来、今年で21年目を迎えました。この20年の間、様々なゲームを作り続け、『デコゲー』の愛称のもと、多くの方々に親しまれてきました。これからも、その『デコゲーらしさ』のスタンスを忘れずに、みなさんのご期待に沿うようなゲームを作り続けたいと思います。

株式会社ナスカ



①1994年5月2日／②1億円／③高堂良彦／④31名／⑤ビッグトーナメントゴルフ、メタルスラッグ／⑥なし／⑦〒564大阪府吹田市豊津町13－18クリエート江坂／⑧金沢市／⑨東京●03－5275－6200・大坂●06－339－0110

●このたびはネオジオフリーク発刊1周年、おめでとうございます。当社は平成6年5月、NEO・GEOソフトの開発を主たる業務としてスタート致しました。現在開発中の「CD版ビッグトーナメントゴルフ」にはハンディキャップモードとグランドスラムモードが用意されています。またゲームセンターにおいては血沸き肉踊る痛快アクションシューティングゲーム「メタルスラッグ」を発表しますので宜しくお願い致します。

ネオジオ関係の主な出来事

3月
・ネオジオCDライブツアーIII 福岡、名古屋、東京、広島にて開催

4月
・サン電子／名古屋事業所を設立。アメリカ・ロサンゼルスに「SUN CORPORATION OF USA」を設立
・ネオジオライブツアーIII 札幌、仙台、大阪にて開催

5月
・SNK／イギリスのロンドンに「SNK EUROPE LIMITED」を設立。
・「ネオジオカップ・プロボウリングトーナメント」に協賛し、賞金1,000万円提供

7月
・「TEAM SHINSUKE」ラストラン

8月
・SNK／ネオジオランド江坂3号店オープン
・『KOF'95』エディットコミックキャンペーン
・サン電子／札幌営業所設立

9月
・SNK／セガとクロスライセンス契約締結
・タカラ／ネオジオに参入

10月
・ザウルス／インターネットでホームページを開設

11月
・SNK／茨城県土浦市でネオジオワールドがオープン
・SNK／ネオジオCDZ発売

1996

1月
・SNK／インターネットでホームページを開設

ネオジオソフト(MVS、カセット、CD)の発売

ダブルドラゴン（テクノスジャパン／M）、得点王3、餓狼伝説3（SNK／M）、クイズ キング・オブ・ファイターズ（ザウルス／T）、ダブルドラゴン（テクノスジャパン／T）、ゴーストパイロット、戦国伝承、サッカーブロール、得点王、戦国伝承2（SNK／C）、ワールドヒーローズ（ADK／C）、雀神伝説（エイコム／C）、パワースパイクスII（ビデオシステム／C）

風雲黙示録（SNK／M）、得点王3、餓狼伝説3（SNK／T）、ベースボールスターズ・プロフェッショナル、サイバーリップ、ロボアーミー、ファイヤー・スープレックス、餓狼伝説3（SNK／C）、ワールドヒーローズ2(ADK／C)、ギャラクシーファイト(サンソフト／C)、クイズ キング・オブ・ファイターズ(ザウルス／C)

ワールドヒーローズパーフェクト（ADK／M）、風雲黙示録（SNK／T）、ライディングヒーロー(SNK／C)、パズルボブル（タイトー／C）、クロススウォードII（ADK／C）

天外魔境真伝（ハドソン／M）、ワールドヒーローズパーフェクト（ADK／T）、ダブルドラゴン（テクノスジャパン／C）、得点王3、風雲黙示録（SNK／C）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK／M）、天外魔境真伝（ハドソン／T）、ワールドヒーローズパーフェクト(ADK／C)

パルスター（エイコム／M）、アイドル麻雀ファイナルロマンス2（ビデオシステム／C）

超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン／M）、ステークスウィナー（ザウルス／M）、将棋の達人（ADK／M）、ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK／T）、パルスター（エイコム／T）、ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK／C）

ソニックウィングス3（ビデオシステム／M）、超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン／T）、ステークスウィナー（ザウルス／T）、将棋の達人（ADK／T）、パルスター（エイコム／C）、将棋の達人（ADK／C）

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNK／M）、まる子デラックスクイズ（タカラ／M）、パズルdeポン！（ビスコ／M）、ソニックウィングス3（ビデオシステム／T）、天外魔境真伝（ハドソン／C）、超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン／C）、ADKワールド（ADK／C）

リアルバウト餓狼伝説（SNK／M）、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNK／T）、ソニックウィングス3（ビデオシステム／C）、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、NEO・GEOCD SPECIAL（SNK／C）

1996

ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／M）、まる子デラックスクイズ（タカラ／T）、リアルバウト餓狼伝説（SNK／T）

リアルバウト餓狼伝説（SNK／C）

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝（SNK／M）、マジカルドロップ2(データイースト／M)、ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／T）、ステークスウィナー（ザウルス／C）、押し出しジントリック（ADK／C）

メタルスラッグ（ナスカ／M）、ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝（SNK／T）、マジカルドロップ2（データイースト／T）

ビックトーナメントゴルフ（ナスカ／C）、メタルスラッグ（ナスカ／T）予定、NINJA MASTER'S（ADK／M）予定、マジカルドロップ2（データイースト／C）予定、神凰拳（ザウルス／M、T）予定

ゲーム業界の主な出来事

3月
・サテラビューセット発売（任天堂）
・Hサターン発売（日立）

4月
・ストリートファイターゼロ発売（カプコン）
・おもちゃショー開催（幕張メッセ）

6月
・バーチャルボーイ発売（任天堂）

7月
・鉄拳2発売（ナムコ）

8月
・第33回AMショー開催（幕張メッセ）

9月
・SF／スーパードンキーコング2発売（任天堂）

11月
・ゲーム&カーナビHサターン発売（日立）

12月
・SS／バーチャファイター2発売（セガ）
・SF／ドラゴンクエストVI 幻の大地発売（エニックス）

1996

2月
・AOUショー開催（幕張メッセ）

3月
・PS／鉄拳2発売（ナムコ）
・SS／KOF'95発売（SNK）
・ストリートファイターゼロ2発売（カプコン）

4月
・GB／熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'95発売（タカラ）

株式会社ハドソン



①1973年5月18日／②4,000万円／③工藤浩／④450名／⑤天外魔境真伝／⑥桃太郎シリーズ、ボンバーマンシリーズ、ロードランナー／⑦〒062北海道札幌市豊平区平岸3条5丁目4－22／⑧札幌市他4ヵ所／⑨03－5261－2060

●日本で初めてのパソコン用ゲームソフトの販売を開始したのが、ハドソンです。84年にはソフト業界に先駆けてファミコンソフトの開発、販売に踏切り、「ロードランナー」「スターフォース」など数多くの大ヒットソフトを発売し、ファミコンブームの火付け役となりました。以来、多くのユニークなソフトを供給し、常にゲームソフトのリーディングカンパニーとしての道を歩み続けてきました。

「未開拓の技術分野におけるパイオニアであり続けること」を使命とするハドソンは、常に一歩先の事を考え続けています。

株式会社ビスコ



①1983年8月8日／②1,000万円／③秋山哲雄／④70名／⑤アンドロデュノス、NEOドリフトアウト、パズルdeポン！／⑥スーパーリアル花札 恋こいしましょ、ドリフトアウトシリーズ／⑦〒603京都府京都市北区衣笠東御所の内町13番地／⑧東京都／⑨03－3554－0124

●ネオジオフリーク編集部の皆さん、創刊1周年おめでとうございます。今後も、無理なお願いをするかもしれませんけど、よろしくお願いします。

さて、ネオジオではありませんが、ストームブレードという超リアルド迫力シューティングゲームが5月下旬に発売されます。期待して待っててください。もちろん、社内ではネオジオソフトの開発が着々と進んでいます。こちらも、楽しみに待っていて下さい。それでは、また！

ビデオシステム株式会社



①1984年12月26日／②1,000万円／③古川晃司／④75名／⑤ソニックウィングス2、パワースパイクスII、ファイナルロマンス2／⑥アイドル麻雀ファイナルロマンス2、対戦麻雀ファイナルロマンスR、SDF－1グランプリ／⑦〒600京都府京都市下京区中堂寺粟田町1 京都リサーチパークサイエンスセンタービル4号館7階／⑧東京都／⑨075－323－0008

●読者の皆さん、こんにちは。ネオジオフリークさん、創刊1周年おめでとうございます。もう1年も経ったとは早いものですね。私どもビデオシステムはこの度引っ越しを致しました。なんと！ あのソニック2にも出てくる『京都タワー』のそばに移ったのです。ただし私は本（ネオフリのバックナンバー）に埋まって窓の景色もみえないのに。今後もアーケード・コンシューマー共に張り切って制作していきますのでどうか皆様宜しくお願い致します。

【会社概要】
①設立年月日／②資本金／③代表者／④社員数／⑤主なネオジオ作品／⑥その他の主な作品／⑦本社所在地／⑧支店、支社、工場等の所在地／⑨問い合わせ電話番号

新作ソフト発売予定リスト（4月19日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	193M	4月19日発売予定	98,000円	100%
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	5月下旬発売予定	価格未定	95%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	5月発売予定	価格未定	100%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	6月発売予定	価格未定	90%
オーバートップ	ADK	レース	210M	発売日未定	価格未定	100%
格闘バレー（仮称）	ビデオシステム	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NEOアクションゲーム（仮称）	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	95%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	92%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
わくわく7（仮称）	サンソフト	格闘アクション	容量不明	発売日未定	価格未定	80%
◆NEO・GEO						
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86M	4月19日発売予定	29,800円	100%
ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝	SNK	格闘アクション	298M	4月26日発売予定	32,000円	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	5月発売予定	価格未定	100%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	193M	5月24日発売予定	価格未定	不明
オーバートップ	ADK	レース	210M	6月7日発売予定	29,800円	100%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	7月発売予定	価格未定	90%
NEO Mr.DO!	ビスコ	アクション	50M	夏発売予定	価格未定	95%
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	発売日未定	価格未定	95%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	92%
◆NEO・GEOCD/CDZ						
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	5月3日発売予定	7,800円	100%
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86M	5月発売予定	価格未定	100%
ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝	SNK	格闘アクション	298M	6月14日発売予定	7,800円	不明
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	6月発売予定	価格未定	100%－α
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	193M	7月5日発売予定	7,800円	不明
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	7月下旬発売予定	価格未定	不明
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	8月発売予定	価格未定	90%－α
QP	サクセス	パズル	容量未定	冬発売予定	価格未定	50%
オーバートップ	ADK	レース	210M	夏発売予定	価格未定	60%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	夏発売予定	価格未定	92%－α
NEOアクションゲーム（仮称）	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%－α
NEOドリフトアウト	ビスコ	レース	114M	発売日未定	価格未定	85%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	夏発売予定	価格未定	95%－α
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	発売日未定	価格未定	95%－α
ネオジオCDオリジナルRPG（仮称）	ADK	RPG	容量不明	発売日未定	価格未定	?%

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

ネオジオ今後の展望

●ネオジオといえば格闘アクション。ADKの『ニンジャマスターズ』（43P参照）をはじめ、ザウルス初の格闘アクションとして注目されている『神凰拳』（54P参照）、さらにサンソフトの格闘アクション第2弾『わくわく7』（仮）など、目白押しだ。またリストには載ってないが、編集部の入手した未確認情報によると、夏頃に人気シリーズの続編が出るらしい。期待大だ!!

●続いてシューティング。出る出るといわれつつ、なかなか発売されなかった『超鉄ブリキンガー』（64P参照）だが、やっと6月発売にこぎつけた。システムは以前本誌で紹介したものから変更された。

次は4月に発売されたナスカの『メタルスラッグ』（61P参照）。戦車を操作するアクションシューティングで、グラフィックがユーロ調でかなりポップ。タイトル名になっている戦車「メタルスラッグ」はオプション武器になった。見た目は横スクロールの『怒』っぽい感じ。

●パズル系は、4月に家庭用も登場したデータイーストの『マジカルドロップ2』（58P参照）と、近日発売予定のサンソフトの『へべれけのペアペアウォーズ』がある。どちらもかわいらしいキャラがウリといった感じのゲームだ。動いている姿と、声を聞いているだけでもかなり幸せ♡

変わり種としては、サクセスのパズルゲーム『QP』。ミニパズルゲームを集めたもの。ゲームの種類がたくさんあるので、長く楽しめそうだ。

●スポーツ系では、ザウルスの『FUTSAL』と、ビデオシステムの『格闘バレー』（仮）がある。前者は細かいバランス調整に入っているとのことだが、後者はまだまだ先の発売になりそうとのこと。がんばれビデオシステム!!

●アクション系では、ビスコの『NEO Mr.DO!』、そしてハドソンの『NEOアクションゲーム』（仮）の2本がある。どちらも発売は先になりそうだ。ちょっと残念。

●レース系では、以前紹介した『オーバートップ』。これはほぼ完成しているようだ。

●RPG系は、SNKの『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』（20P参照）と、ADKの『ネオジオCDオリジナルRPG』（仮）の2本ある。前者は7月発売予定。後者は今のところ具体的な情報が入ってきていない。

●ハードでは、噂の64ビット機の発売が待たれるところだが、これも情報がまったくない状態。NF編集部としては、情報が入り次第掲載していく予定だ。

今後期待のメーカー

現在、参入はしているのだが、まだソフトを発売していないメーカーは以下の5つ。

各メーカーごとに得意としているジャンルが異なっているため、今後さまざまなソフトの発売が期待できそうだ。

【会社概要】①設立年月日／②資本金／③代表者／④社員数／⑤主な作品／⑥本社所在地／⑦支店、支社、工場等の所在地／⑧問い合わせ電話番号（写真は一部を除いて本社社屋です）

株式会社セガ・エンタープライゼス

①1960年6月3日／②391億5,350万円／③中山隼雄／④約4,000名／⑤バーチャファイター、リグロードサーガ、セガラリーチャンピオンシップ、バーチャコップ／⑥〒144東京都大田区羽田1－2－12／⑦札幌市他5ヵ所／⑧0120－012235



株式会社ウェップシステム

①1985年4月／②1億6,935万円／③玉手良光／④93名／⑤ゴーゴーストライカー、ドアレット、ジャンケンマンエース／⑥〒160東京都新宿区西新宿3－8－5／⑦宮城県／⑧東京：0120－097－530・東北：0120－287－100



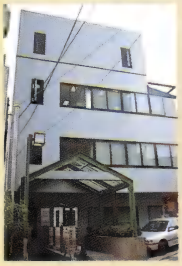
魔法株式会社（旧名：HOME DATA）

①1985年5月／②5,000万円／③松浦博司／④20名／⑤ヨッシーのクッキー、将棋最強、甲子園3、甲子園4、'96全国高校サッカー選手権／⑥〒651兵庫県神戸市中央区葺合町馬止1－10マジカルビル／⑦なし／⑧078－261－2790



株式会社サクセス

①1978年5月25日／②1,200万円／③吉成隆杜／④60名／⑤コットン、上海万里の長城、ゲームの達人、かなでーる⑥〒150東京都渋谷区東3－12－12祐ビル3階／⑦東京都／⑧03－5469－2424



株式会社アイマックス

①1990年2月6日／②4,500万円／③今成一雄／④71名／⑤人間価格鑑定機ラズマタッズ、スーパー将棋、スーパー競馬、爆裂ハンター／⑥〒144東京都大田区西蒲田7－26－11／⑦東京都／⑧0120－020－121



創刊1周年記念特別企画
NEO・GEO FREAK 満1歳
お祝いメッセージ集

ネオジオフリークの1周年ということで、大勢の方々からいただいたお祝いのメッセージを紹介しよう。

※メッセージは50音順です

コング桑田さん
声優（ギース・ハワード他）



編集部の皆々様、おめでとうございます。毎月決まってやってくる大波を乗り越え、原稿用紙に溺れる私を励まし、引き上げていただき、ありがとうございます。読者の兄弟姉妹の応援も支えになっています。ほんまありがとう！
最後に、声の係の我々を表舞台に出してもらい、感謝、感謝。

坂本かずみさん
マンガ家



NF創刊1周年おめでとうございます。
いつも児童マンガを描いている私にとって、NFはめずらしく読者年齢の高い雑誌なので、仕事の度に緊張でドキドキです。
読んでくれてる皆さんもありがとうございます。そして、今度もよろしくお願いします。

KONNYさん
新世界楽曲雑技団

新世界楽曲雑技団
NEO SOUND ORCHESTRA

『ネオジオフリーク』創刊1周年おめでとうございます！　この1年間、スタジオでの取材等で大変お世話になりましたが、いつも素晴らしい記事を書いて頂き、とても感謝しています。これからも、末永くお付き合いできるよう、お互い頑張りましょう！

北野誠さん
SNK一撃！
ネオ・ラ・ジオパーソナリティー



『ネオジオフリーク』創刊1周年おめでとうございます。「SNK一撃！　ネオ・ラ・ジオ」もこの4月で4年目に入り、その間何度かメンバーの変更もありましたが、今の3人の息もぴったり合ってきて、ますます充実してきました。ネオジオフリークさんもこの1周年を機に更に充実した誌面・内容でネオジオファンに支持されるように頑張ってください。こちらのラジオの方でも頑張って1人でも多くのファンに聞いてもらえるように、魅力のある面白いコーナーを企画していくつもりです。またいつでも取材にきてくださいね。

大張正己さん
ハイブリッドアニメーター



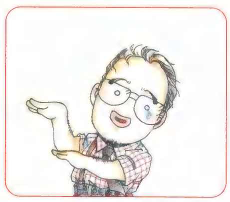
つきなみですが、創刊1周年おめでとうございます。あの『ゴウカイザー』も、現在、新展開をしていますので、また誌面を通じて情報を提供させていただきます。よろしく。

加賀隆さん
株式会社エス・エヌ・ケイ
企画宣伝部　次長



『ネオジオフリーク』創刊1周年おめでとうございます。さらにネオジオファンの熱きハートに応えられる作品をリリースして参りますので、公認オフィシャル情報誌『ネオジオフリーク』共々、今後にご期待下さい。

大島喜臣さん
データイースト株式会社
宣伝課　課長



とうとう1周年ですか…。〝あっ〟という間でした。NFさんには、お世話になりっぱなしで「マジドロ2」が出せて〝ほっ〟としております。今この時代だからこそ、低コストで提供できるネオジオは貴重です。「NF」と「ネオジオ本体」の、さらなる発展に期待しております。

臼井雅基さん
声優（覇王丸他）



ネオジオフリーク創刊1周年おめでとうございます。これも編集室の皆さんのパワーと読者の皆さんが支えて下さったおかげですネ。1周年というと人間の子供でいうと満1歳。やっと歩けるようになってはいても、あぶなっかしくて誰かが守ってやらねばならない状態ですよね。きっとこの〝誰か〟というのが読者の皆さんなんでしょうね。
これからも編集室の皆さんにはおもしろい特集を、そして読者の皆さんには、このネオジオフリークをいつまでもかわいがって下さることをお願いします。

生駒治美さん
声優（ナコルル、キング他）



「最近嬉しかったこと」
ほったらかしの植木から新芽が出ていたこと。そしてこのネオジオフリークが1歳の誕生日を迎えたこと！　お・めでとうございます。これからもネオジオネットワークを育てて全国の皆をトリコにしてやって下さい。そんでもってついでに私生駒治美も宜しく。

牛沢朗さん
株式会社エーディーケイ
企画部第2企画課　課長



ネオジオフリーク創刊1周年おめでとうございます。
唯一のネオジオ雑誌の創刊には努力と冒険が必要だったとは思いますが、ネオジオ専門誌の人気が定着したことは非常に喜ばしいことです。今後もネオジオソフトの充実をともに目指していきたいと思います。

NF1年の歩み

Vol.1



餓狼3完全攻略I／大張正己インタビュー／餓狼3設定原画集＆開発インタビュー他

Vol.2



風雲黙示録／餓狼3完全攻略2／WHP／チバレイのゲームウォッチング他

Vol.3



KOF95チーム別キャラ別データ公開／超人学園ゴウカイザー／生駒治美インタビュー他

Vol.4



KOF95全キャラ必殺技解説／天外魔境真伝対CPU攻略／野中政宏インタビュー他

Vol.5



KOF'95対人＆対CPU戦徹底攻略／KOF'95開発インタビュー／橋本さとしインタビュー他

▶お祝いメッセージ集

永野修さん
株式会社ザウルス
営業部　次長



「ネオジオフリーク」創刊１周年おめでとうございます。心よりお祝い申し上げます。今後も「ネオジオ」専門誌として尚一層のご発展と、編集長様並びに編集の方々のご健勝を祈ります。ガンバレ「ネオジオフリーク」。

㈱ザウルスもネオジオタイトルで応援しています。

長与千種さん
SNK一撃！
ネオ・ラ・ジオパーソナリティー



創刊１周年、本当におめでとうございます。これからもネオジオファンの方を大事にした誌面作りで、さらに多くのファンを魅了していって下さい。

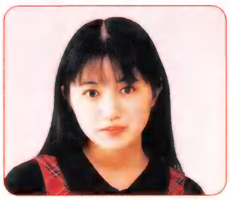
昨年の４月に旗揚げ興行をおこなった「GAEA　JAPAN」もようやく１周年を迎えることができてファンの皆さんにはたいへん感謝しています。「SNK一撃！　ネオ・ラ・ジオ」の方も沙理奈ちゃんのパワフルさに負けないように頑張りますので、「GAEA JAPAN」ともども応援してくださいね。

中田あかねさん
株式会社エス・エヌ・ケイ
企画宣伝部宣伝課



創刊１周年おめでとうございます。大阪での業務の為、制作上の御苦労は量りかねるのですが、資料手配等を通して、編集部の方々の誌面充実への熱意は十分窺い知る思いが致します。今後とも、弊社とユーザーの皆様の懸け橋として、御活躍下さいますよう、お祈り申し上げます。

長崎萠さん
声優（麻宮アテナ）



ネオジオフリーク１周年おめでとうございます。

ネオジオフリークさんと知り合ったのは、KOF'95のアテナがきっかけでした。忘れもしないアテナの「MY LOVE」の初めてレコーディングで緊張してた私を、合間のインタビューで緊張をほぐしてもらいました（笑）。

これからもずっとネオジオフリーク共々よろしくね。

千葉麗子さん
有限会社Cherry Babe
代表取締役



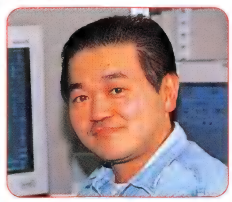
こんにちは、チバレイです。まずは創刊１周年おめでとうございます。以前はSNKのチバレイというイメージが強かった私ですが今はインターネットなどのお仕事もしています。でもひさしぶりにサムスピRPGにチャムチャムの声で参加しました。チバレイもがんばってますよ！

高津祥一郎さん
株式会社エス・エヌ・ケイ
企画宣伝部宣伝課　主任



創刊１周年、おめでとうございます。『ネオジオフリーク』が創刊されて早１年、色んなことがありました。無理なお願いも沢山しましたが、いやな顔をせず私達の要望に応えて下さった編集長を始め、編集部の皆様には本当に感謝しています。これからも読者の皆様のご期待に応えられる様な内容の濃い記事を書いて下さい。楽しみにしています。

高橋利幸さん
株式会社ハドソン
同　部長



月並みですがネオジオフリーク創刊１周年おめでとうございます。この１年間でいろいろなネオジオのゲームが登場し、そして天外魔境真伝でネオジオ初参入を果たしました。その際にはたいへん協力していただき心から感謝しております。これからもネオジオ専門誌として、ユーザーとメーカーの橋渡しとしてがんばって下さい。

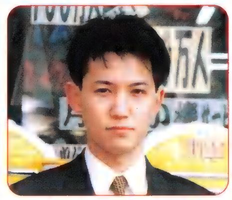
曽木亜古弥さん
声優（不知火舞）



満１歳のお誕生日おめでとうございます。これからもさらに楽しい雑誌にしていって下さいね。読者の皆さんもどんどん盛り上げて下さい。

私も舞がもっとパワフルにチャーミングになれるよう頑張りまぁす。よっ日本一ー！

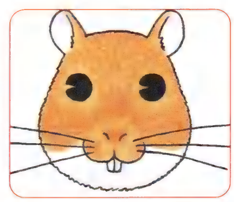
高棹智徳さん
ネオジオランド江坂１号店
店長



この度は『ネオジオフリーク』１周年、誠におめでとうございます。当店では第１号より毎号購入し、ネオジオファンである皆様の貴重な御意見等いつも参考にさせてもらっております。この１周年を期に更なる貴誌の充実を期待しております。

森気楼さん
株式会社エス・エヌ・ケイ
イラストレーター

いつもウチの森気楼がお世話になっておりまチュ。同居ネズミのシャビオでチュ。今日は都合によりボクがメッセージするでチュ。『ネオジオフリーク』１周年おメデトウございまチュ。これからもネズミ受けする雑誌めざしてガ



ンバッて下さい。弟のシャビゾウと共に楽しみにしてるでチュ。

桜井智さん
声優（リムルル他）



ネオジオフリーク創刊１周年おめでとうございます。

ゲーム雑誌で連載をもたせていただいたのはネオジオフリークがはじめてです♡

ゲームの世界をほとんど知らなかった私が興味をもつきっかけになりましたし、事務所の後輩もデビューしたし、広がっていくゲームの世界にこれからも期待しまーす。

島よしのりさん
声優（テムジン他）



１周年おめでとうございます。「勝ちダス勝ちダスやったダス」とテムジンもよろこんでおります。４月に中学へ入学した息子も毎月欠かさず読んでは、日夜必殺技の研究に没頭しています。

これからもネオジオファンに夢と希望を与えて下さい。

3月号

RB餓狼対CPU戦攻略／ニンジャマスターズ／コング桑田インタビュー／ネオジオワールド特集他



2月号

RB餓狼全キャラ必殺技解説／斬紅郎無双剣対CPU戦攻略／神凰拳／桜井智インタビュー他



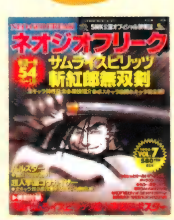
Vol. 8

速報!!リアルバウト餓狼伝説／斬紅郎無双剣対人戦徹底攻略／安井邦彦インタビュー他



Vol. 7

斬紅郎無双剣全キャラ特性＆必殺技解析／KOFエディットコミック／キャンペーン'95結果発表他



Vol. 6

速報!!真説サムスピ武士道烈伝／KOF95設定原画集／ソニック3／長崎萠インタビュー他



弓雅枝さん
声優（藤堂香澄他）



ネオジオフリーク１歳おめでとう！　１歳という事は、まだヨチヨチ歩きの赤ちゃんですよね。私も声優としてはヨチヨチ歩きなので、ネオジオフリークと共にがんばって、19年後には一緒に成人式を向えたいと思います（みんなでネオジオフリークを成人させよう！）。

吉田喜春さん
サン電子株式会社
サンソフト事業部
取締役　事業部長
名古屋事業所サンソフト事業部



拝啓　貴社ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。さて、このたび貴社におかれましては、創刊１周年を迎えられたとの由、心からお祝い申し上げます。創刊からの間には、並々ならぬご苦労があったと存じますが、これを機に貴社が一段とご発展ご飛躍されることとご期待申し上げます。

みなさまどうもありがとうございました

安井邦彦さん
声優（八神庵）



「ネオジオフリーク」創刊１周年おめでとうございます。出版業界のことはよくわからないのですが、時間に追われながら何人もの人間とひとつのものをつくる仕事というのは、厳しいながらもきっと非常にやり甲斐のある仕事だと思います。なにはともあれ、これからも更なるご発展を！

矢野栄路さん
声優（橘右京他）



昨年、家の近くの本屋さんがリニューアルオープンして、随分と大きな店構えに変わりました。
それまでそのお店では到底お目にかかれないような本や雑誌まで揃っていて、僕の散歩コースとなっております。当然ネオジオフリークもそこで目にするわけですが、そうですか、ネオジオフリークも１歳になられたんですか。でも歳には決して見えないカラフルで充実した誌面は素晴らしいですね。本当におめでとうございます。

モンスター前塚さん
声優（二階堂紅丸他）



みっきぃさん
パンクバンド「NIRA－KODOMO」ボーカリスト



本屋に行ってゲーム雑誌の棚を見ると、「わぁー!!」モノスゴイ数のゲーム雑誌。カネてからネオジオにハマってたオイラは「ついに出たか!!」って感じで、１年前、ネオジオフリークと出会ったのだった。早いもので、もう１周年！　最近はコンビニにも置いてあったりするし。今後もガンガンやっちゃって下さい♡

宮内知美さん
タレント



NEOGEOFREAK１周年おめでとうございます（パチパチパチ一効果音）。私宮内も、なんだかんだで、毎月締切りギリギリ？　で続けさせていただき、今じゃもう〝本出したい〟なんて、字を書くコトに燃えています。これからもおたがい、がんばりましょう。

１周年おめでとうございます。今まで比較的、表舞台に立つことの少なかった関西の声優がネオジオフリークに掲載していただく事により、少しずついろんな方から声を掛けていただけるようになり、僕自身も大変励みになっています。これから10周年、20周年と、ゲームファンのバイブルとして頑張ってください…なーんて堅苦しい言葉をならべてしまいましたが、楽しい事、面白い事、また是非参加させてください！

堀田浩史さん
ネオジオワールド館長



創刊１周年、本当におめでとうございます。私共「ネオジオワールド」スタッフは、毎月『ネオジオフリーク』が届く度に、奪い合いになるほど、いつも楽しみにしています。スタッフ一同応援しておりますので、これからも楽しい記事をお願いいたします。

ほりえかおりさん
声優（ユリ・サカザキ）



我が家の近所の書店ではいつも平積みされていることをご報告しておきましょう。それにしても、ほとんどカラーページでこのお値段は安い!!
これからもこのままでがんばって下さい。

播本雄三さん
株式会社ビスコ
企画部　部長

創刊１周年おめでとうございます。私たちビスコもまだまだネオジオでがんばっていきますのでこれからもよろしくお願いします。

野中政宏さん
声優（草薙京他）



創刊１周年おめでとうございます！　僕もよく本屋で立ち読みしています（ごめんなさい）。改めて１年前のVol. 2を読み返してみると、今の誌面の充実ぶりが良く分かりますね。
これからも、より楽しいネオジオフリークになる様、頑張って下さい。応援してます。

橋本さとしさん
声優（テリー・ボガード他）



おめでとうございます。創刊１周年という１つのステップを越えて、大きく飛躍していってほしいです。
私も30歳という大きな区切りを迎え、更に広いフィールドで闘っていこうとファイトを燃やしています。
お互いに頑張りましょう!!



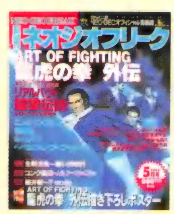
５月には『NEOドリフトアウト』。夏には『NEO　Mr. DO！』をネオジオCDで発売する予定ですのでこちらもよろしく。

バックナンバーのお知らせ

ネオジオフリークのバックナンバーをご希望の方は、お近くの書店または小社までお申し込みください。定価は各号共580円（税込）です。
なおVol.1～Vol.7はすでに完売いたしました。現在、在庫があるのは、Vol.8、2月号、3月後、4月号、5月号の5種類のみです（どうもありがとうございました）。
小社へお申し込みの場合は、バックナンバー名（○号）、住所、氏名、電話番号を明記の上、本の金額と送料（1冊＝310円、2冊＝380円）を現金書留にて、次の宛先までお願いします。

〒170 東京都豊島区東池袋
3－7－9
㈱芸文社　出版管理部
「ネオジオフリーク」
バックナンバー係
お問い合わせ
☎03－5992－2051

5月号



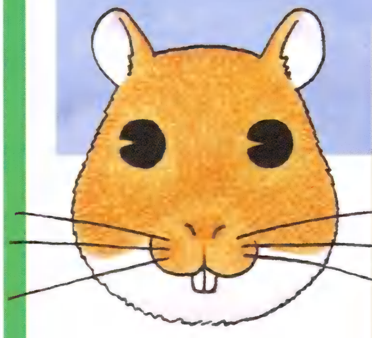
龍虎の拳外伝対人戦攻略／弓雅枝インタビュー／斬紅郎無双剣設定原画集他

4月号



龍虎の拳外伝全キャラ紹介／曽木亜古弥インタビュー／リアルバウト設定原画集他

SNK開発インタビューシリーズ 1
イラストレーター編
森　気楼



【森　気楼プロフィール】
●1962年12月14日生。33歳。現在はSNKのデザイン課に所属。
［好きな絵］：ノーマン＝ロックウエルのような暖かい絵
［趣味］：カラオケ
［尊敬する人］：黒沢明（映画監督）、手塚治虫（漫画家・故人）、本田宗一郎（ホンダ技研創立者・故人）と、その道のスペシャリストばかり
［今後の抱負］：ジャンルを問わずカッコイイものを描きたい

ネオジオといえばキャラクター…ということで、どんな人がこのイラストを描いているのかなぁー、と常日頃から考えている人も多いと思う。
そんなアナタの疑問に応えるSNK開発インタビューの第1弾は、格闘アクションシリーズのキャライラストを数多く手がけている、イラストレーターの森気楼さんに質問をしてみた。

絵が描ける職業なら何でもよかったんですよ

――今日はよろしくお願いします。
「こちらこそ」
――まず、イラストを描きはじめた理由をうかがいたいのですが？
「単純に絵が好きだったからなんです。絵を描いて食っていけるような仕事だったら、とりあえず、何でもよかったんです」
――では、別にキャラのイラストじゃなくても…。
「もちろんそうです。イラスト、マンガ、極端なところをいえばカンバン描きも面白そうだと思っていましたから」
――そういえば龍虎ではマンガも描いていたような気が…。
「ええ、『龍虎の拳』と『餓狼伝説』PR小冊子用に描きましたね。龍虎の方は、確かロム版の取扱説明書にも使われています」
――絵が絡むことは一通りやっていらっしゃるという感じですね。
「そうですね。自分の力量がどの程度のものなのかということを、試してみたいという気持ちもありましたしね。やれといわれれば、何でもやりますよ」
――次にSNKに入った経緯をうかがいたいのですが？
「これは単純に、SNKが自分の家に近かったからなんです（笑）。先ほども、とりあえず絵が描ける仕事だったら何でもよかったといいましたけど、ちょうど絵の仕事を探していた時、家から結構近いSNKがイラストレーターとグラフィックデザイナーを募集しているというので、とりあえず応募しました」

入社前には『竹輪』など色々なテーマにトライ

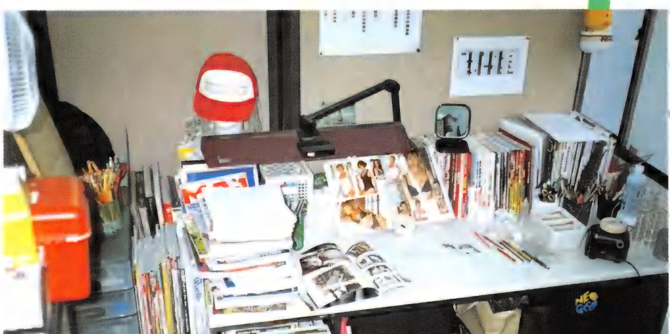
――SNKにはどんなセクションに応募したんですか？
「どちらでもよかったので、どちらでもいいです…みたいな形で履歴書を送った覚えがあります。何せSNKがどんな会社かも知らないまま送りましたからね。あとでゲーム会社だと知って、ファミコンでも作っているのかなぁ、と思った程度でした。あの頃はまったくゲームをやっていなかった頃でしたから」
――そうしたらイラストレーターで採用されたと…。
「ええ、そうです」
――SNKへ入社する前にしていたお仕事は何ですか？
「イラスト事務所に勤めていました。主に建築関係のイラストを描いていましたが、他にも電化製品や、リアルバージョンの竹輪を描いていた覚えもあります（笑）」
――竹輪って、あの食べる竹輪ですか!?
「ええ、あの竹輪です（笑）」

SNKでの初仕事は意外にも機械もの!?

――入社後、初めてした仕事は何ですか？
「ASOⅡです」
――ASOⅡというと、あの機体が真ん中にドーンとあるイラストですよね。あのパッケージやチラシにも使った？
「ええ、そうです」
――何か意外という気がするのですが…。
「最近はキャライラストばかりなんですけど、初めの頃は



これがウワサの『餓狼伝説』のマンガ。今となっては幻のアイテムだ。現在持っている人はラッキー♡


ここが“森気楼”さんの仕事場。ここであの力強いイラストが生まれる

何でもやっていたんですよ。今は機械ものも描きたいんですけど、キャラものしかまわってこなくて（苦笑）」

――では、今キャラ以外に描きたい仕事というと？

「ええ、やはりシューティングものの機体とか…、同じキャラものでもRPGだとか、たまには変わったものを描いてみたいという気は、少ししますね」

――逆に絶対描きたくないと思うものはありますか？

「やはりタイトルロゴ関係ですね。もうすでにウチには一人うまいのがいるので、今さら自分が描いてどうするって感じですし…。それから絶対にそれを上まわるクオリティーのものは描けませんから。それに…」

――それに…？

「やはり、うまい人と比べられるのは嫌ですから…」

ペンネームの由来は御自身の雰囲気から…

――なぜ森気楼というペンネームになったのですか？

「結構普段からボーッとしているようで、仕事をしていても存在感が薄いらしいんですよ。そんなわけで、普段からいるかいないか分からないということと、あとは多少文字を変えるということで、このペンネームに決まりました。自分では最初〝幻の男〟というイメージなのかなぁ、と思っていたんですけどね」

――実はそうじゃなかったと。

「ええ、そうです（笑）」

――今回いただいた御本人のイラストがネズミになっているのですが…。

「これはですね。実は現在、家でスナネズミを飼っているんで、顔を出せない御主人様の代理として登場してもらったというわけです」

森気楼さんはオヤジ系のイラストが好き!?

――話は変わりますが、御自身が担当した格闘シリーズのキャラの中で気に入っているのは誰ですか？

「そうですね（少し考え込んでから）、餓狼シリーズならやはり〝ギース・ハワード〟ですね。色々苦労してますから。あとは「KOF'95」のキムチームです」

――あの3人そろって足を上げているイラストですよね。

「ええ、そうです。なぜか妙に気に入っているですよ」

――最後に龍虎シリーズですが…。

「うーん（また少し考えてから）、タクマですね。タクマは『龍虎の拳』の時には何も設定がなかったんですけど、とりあえず相関図のイラストを描かなくてはならなくなったので、結局自分でデザインして顔を描いたんです。それで、次の『龍虎の拳2』のオープニングデモとかを見たら、何とそれがそのまま使われていたという（笑）」

小さい頃はプラモ大好きの模型少年だった

――では、格闘アクション以外の仕事で気に入っているものは？

「ゴーストパイロットです。僕は昔、小さい頃模型少年だったものですから。飛行機のプラモデルのパッケージってありますよね？」

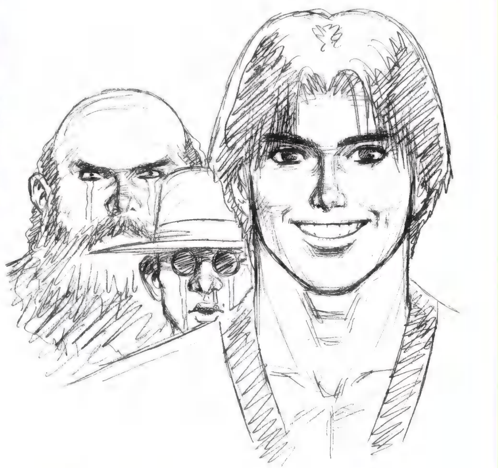
――ええ。



『KOF'95』スペシャルアイテムBOX内に入っているイラスト。結構機械的な匂いのする絵だ



森気楼さんお気に入りのイラスト。本気で気に入っているらしいぞ



本誌表紙用ラフ。森気楼さんはこれがイチ押しだった



実はこのイラストも森気楼さんの作品。今は機械物が描きたいそうだ

「あの雰囲気をイメージして描いたんです」

——なるほど、確かにそんな感じがします。では最後に総合してこれが1番の絵　これがイチ押しといえば？

「やはり『真サムライスピリッツ』のポスターですね」

——あの駅のホームや店頭によく貼ってあった覇王丸の顔アップのやつですか？

「ええ、そうです。あれは本当によく盗まれましたからね（苦笑）…」

独特のタッチは外国の絵から会得!?

——森気楼さんのイラストというと独特のタッチ、アメリカ的というかそんな感じがするんですが。

「ああ、はい」

——そのタッチの元になった、またはそのタッチにいたるまでに影響を受けたものというのはありますか？

「別にアメリカ…というわけではないんですが、単純に外国の絵が好きだったということです。もちろん最初からああいう感じの絵じゃなく、色々なパターンの絵を描いていましたけど、描いているうちにそういう外国の絵やマンガなどが入ってきだして、段々そっちの方の絵になっていったというのはありますね」

——では特に意識して描いているつもりは…。

「ええ、ほとんどないです。自分の絵が特別なタッチだと思ったこともないですし」

プレッシャーはユーザーの怖い反応

——そうですか。では話は変わりますが、ネオジオユーザーは、キャラに対する思い入れが他のハードのユーザーよりも深いと思うのですが、そこらへんでプレッシャーを感じることはありますか？

「キャラクター単体を描いている段階では、ほとんどプレッシャーは感じません。が、キャラ設定による組み合わせが生じた場合、ちょっと怖いですね」

——組み合わせというと？

「アンディと舞の時もそうだったんですが、京の設定にはガールフレンドにユキという娘がいるので、描いてみたんです。そうしたら怖い反響がドーッときたという…。これはあまり刺激するとマズイかなと思いました。そういう点に関していえば、プレッシャーを感じることもありますね」

——編集部にも京とユキを別れさせて欲しいという、怖いハガキが結構送られてきたんですよ。

「そうですか。やはりネオジオユーザーの皆さんは、キャラへの思い入れが深いんですね（苦笑）。今後はなるべくユーザーの方々をよい意味で刺激していきたい思います」



今まで描いたイラストの中で１番気に入っているのがコレ。迫力満点の出来栄え

今号の表紙の素材は3人娘の他にも…

——今号の表紙はユリ、舞、アテナの3人でしたよね。

「ええ」

——ユリ、舞、とくれば次はキングかな？　という気がしたのですが。

「単純に若い娘の方がいいかな程度の考えで決めたんですけどね（笑）」

——編集部内では、キングがいたら『KOF』の新情報が載っていると、勘違いされてしまうからじゃないかという説もあったのですが。

「そういうこととはまったく関係ないですね。今回の素材も、自分で何パターンか作ったものの一つですから」

——絵の素材も森気楼さんが選んでいらっしゃるのですか？

「今回の表紙に関してはそうです。結構色々なパターンを



京とユキのワンショット。こういう表紙の案もあったのだ



ラフの段階ではこんな感じ。数あるラフの中でも、これが1番"華"があるように見えたそうだ



デッサンを整え、色を塗ったものがコレ。表紙にも使われているイラストの完成型だ

作りました。男バージョンのものもあったのですが、やはりこの3人娘の絵が1番"華"があるということで決まりました」

——今回は私服姿の3人ということですが、服の色とかはそのキャラのイメージで決めたのですか?

「いや、そういうわけでもないです。実はあるファッション雑誌を眺めていたら、この色の組み合わせが並んでいたものですから…。それを参考にしました（笑）」

イラストを描くにはいくつかのコツが必要

——キャライラストを描く時に注意する点は?

「とにかく下品にならないようにすることです。際どい姿のキャラがいますが、それをうまく工夫して、下品にならないように注意しています」

——その他にも何かありますか?

「あとはアニメ調のような現実味がない絵にしないことですね。とにかく現実味のあるデッサンをすることを心がけています」

——なるほど。ではあの服とかのリアルさは…。

「ええ、服はなるべく実物を見ながら描いたり、その服を他の人に着てもらったりして描いています。でもギースの場合は、袴とかを実際に買って、自分で履いて描いたんです。しかも上半身裸で（一同大爆笑）!! 上半身裸で、袴を履いて絵を描いていると、誰もこちらに近寄ってこないですよ（笑）」

——じゃあ、キャラの表情とかも?

「ええ、あれも自分の表情を参考にして描いています」

——鏡に向かってニヤーとか笑いながら仕事をしているわけですね。

「ええ、そうです（笑）」

——男キャラはいいとして、女キャラは?

「もちろん女のキャラは違います。周りの人たちや、ファッション雑誌に載っている写真とかを参考にさせていただいてます」

——色々と苦労なさっているんですね。

「ええ、まあ…」



1人ニヒルを決めている京のショット。これが完成したイラストを表紙にしたい

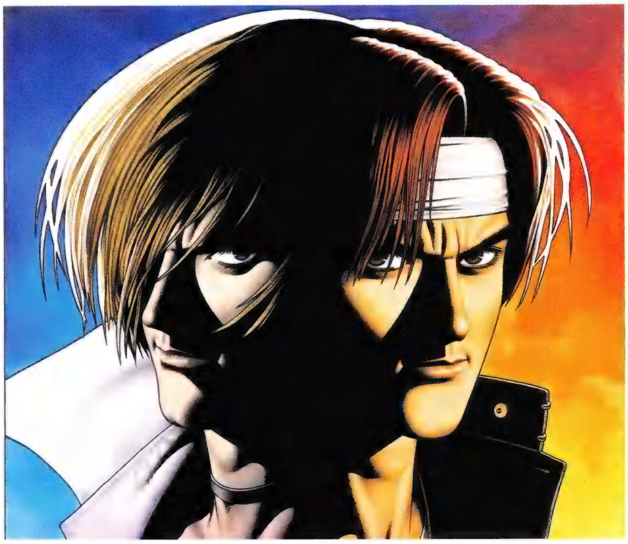


これがウワサの上半身裸&袴を履きながら描いたギースのイラスト

現在の手法は自ら考案したもの!?

——イラストをうまく描くコツみたいなものはありますか?

「絵にメリハリをつけること



6号のポスターにも使われたイラスト。赤と青の色合いがグット

ですね。目立って欲しいところはバーンと目立せて、そうでないところはサラッと流すみたいな、そんな感じで終わらせるようにしています」

——顔に注目して欲しい時は、顔の表情に特徴を持たせたりするわけですね。

「ええ、そうです」

——またまた話は変わりますが、森気楼さんはイラストを描く時にどんな道具を使っているのですか?

「道具に関しては特に変わったものは使っていませんが、描き方がちょっと特殊かも知れませんね」

——どんな風にですか?

「えーとですね、まず線書きが終わったものをコピーします。そしてそれをケント紙にはって、アルコール系のマーカーで基本となる色を塗ってしまい、あとは色鉛筆で細かく陰影をつけていくんです。これでできあがりです」

——イラストのことはよく分からないのですが、かなり特殊なんですか?

「今では結構、この描き方をしている人もいると思います。昔はあまり使われていない描き方だったんですけどね」

イラストレーターになるならやる気と根性が必要不可欠!!

——森気楼さんのイラストに憧れて、イラストレーターを目指す人たちにアドバイスをお願いします。

「うーん、一般的な意見からいえば、まずそういう系統の学校にいくのが一番いいと思います。とにかく修行しまくることが大事ですね。それで実力をつける。それと絵を描き続けることが一番大切です。自分も専門学校を出たクチなんですが、みんな結構途中でポンポン辞めていくんですよ」

——そうなると、やはり最後は根性レベルの話になってしまうんでしょうか。

「そうですね、それが大きな要因の一つだと思います。それにたとえ絵がうまくなっても、すぐに仕事がくるわけじゃないですからね。フリーの場合は営業や会計も含めて自分でやらなくてはなりません。また、逆に会社に入ったら入ったで、自分の好きなものが描けるわけではないでしょう。とにかく色々なものを描きますからね」

——リアルな竹輪とかですか(笑)。

「そうです(笑)。どちらにしたところで、やる気と根性がないとできる仕事じゃないですね」

——最後にネオジオユーザーのみなさんに一言お願いします。

「これからもネオジオキャラを愛し続けてください。それと編集部の方は、これからもユーザーの喜ぶ誌面作りを目指して頑張ってください」

——今日はお忙しいところ、本当にありがとうございました。

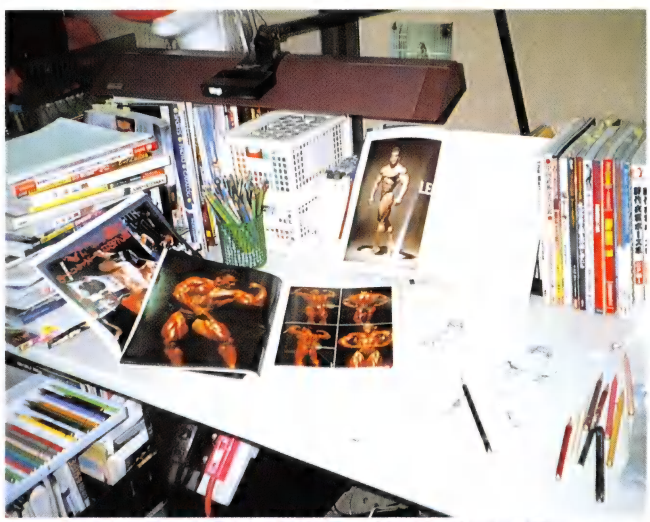
「ありがとうございました」

最初はかなり物静か…というか、寡黙な人という印象を受けたが、話はじめてみると実は結構面白い人。

ただ、仕事に対するひたむきさや愛情は、淡々とした語り口調や、一瞬鋭さを帯びるその視線からも、充分感じ取ることができた。



かなり渋い庵のラフ。口元のニヤニヤが印象的。ちなみにこれも本誌表紙用のラフ



キャライラストを描くには膨大な資料が必要。ボディビルダーの本が目につく

©SNK・フジテレビ・ASATSU



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

SNK	RPG				
MVS	——	カセット	容量未定 ——	CD	7月下旬発売予定 価格未定

続報!!

期待のRPG『武士道烈伝』最新情報と変更点を公開!!

6号で紹介してから、情報らしい情報がまったく出なかった『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』! 残念ながら発売予定日が変更になってしまったが、今回は、現時点で出せる情報をすべて公開するぞ!!

気になる変更点および最新の追加情報とその詳細

残念!発売日が延期に…

まず一つ目の変更点は、非常に残念ながら発売日が延期されてしまったこと。春発売なのに情報が出ないことについて、本誌にも質問がバンバン届いていることからも、読者の方々がいかに発売日を待ちこがれていたかがうかがえるところなのだが…。

変更後の発売日は、7月下旬。夏まで待たなければならないのだが、この間、ゲームのクオリティアップの作業がなされていると思って、ジッと我慢してもらいたい。

えっ?収録内容が変更!?

次にシナリオに関する変更点。当初は「邪天降臨之章」「妖花慟哭之章」「魔都封滅之章」の3つのシナリオが一つのゲームとして発売される予定だったのだが、結局「魔都封滅之章」をのぞいた2つのシナリオのみ収録ということに落ち着いた。どうやら、1枚のCDにおさまらないほどの膨大な内容となってしまったことと、完成度を下げずに内容を縮小することが困難だという判断から、シナリオの一つを先送りすることとなったらしい。

ただ、シナリオが2つになったが、内容については、ネオジオの容量とスペックを限界まで活かし切ったものなので、期待を裏切るものにはならないハズ。しかも、今回は収録されない「魔都封滅之章」も、ほぼ完成しているので、いずれ発表の可能性アリという情報もキャッチした。今後の追加情報にも期待したい。


伊勢の民家前を通るパーティー。



人だかりにむかう一行。はたして何か事件が…?


巫女さんとの交流を深めようとするナコルル&リムルル

※ゲームおよび画面写真は開発中のもので、内容等に変更の可能性があります。

シナリオのタイトルが変更

各シナリオについていたタイトルが決定され、以下のようになったぞ。

「天草編（仮称）」と呼ばれていた、サムライスピリッツをベースにしたシナリオ。

◀邪天降臨之章

真サムライスピリッツをベースにしたシナリオ「ミヅキ編（仮称）」。

◀妖花慟哭之章

今回先送りとなった「京都編（仮称）」と呼ばれていたオリジナルのシナリオ。

◀魔都封滅之章



巨大な帆船の一部が見える。移動手段にするのかな？



伊勢神宮前にて。画面上部の人物が非常に気になる…

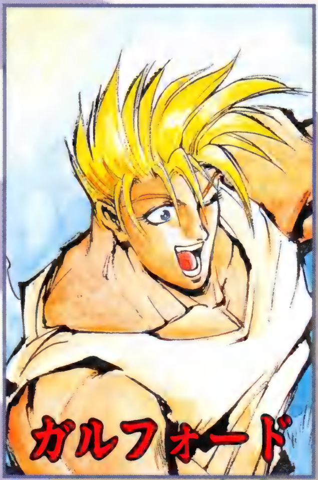
そして今回初公開の最新情報！システムの詳細にせまる!!

主人公以外の新キャラは…!?

各シナリオごとに主人公として選べるキャラが6人（覇王丸、ナコルル、ガルフォード、橘右京、牙神幻十郎、チャムチャム）というのはすでにご存じの通り。選んだキャラによって、戦闘中の剣技や奥義が違うのはもちろん、シナリオの進行やイベントの内容も変化するのだ。主人公以外の「侍シリーズ」キャラも、パーティーキャラやサブキャラとして登場、活躍するぞ！

そして注目点は、RPGならではのオリジナルキャラの存在。はたしてストーリーの中で、侍シリーズのキャラとどのように関わるのか？ 興味はつきないぞ！

選択可能な主人公キャラたち

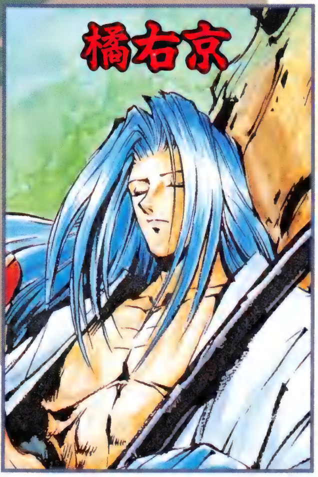














男湯と女湯に分かれている時に、操作はどうするんでしょうか?

斬新なバトルシステム!!

『武士道烈伝』のバトルシステムは、RPGスタイルの「選択コマンド入力」と、格闘ゲームスタイルの「格闘コマンド入力」の2つを切り替えて遊べるほかにもウリはあるのだ。

例えば、怒り、鍔(つば)迫り合い(鍔はじき)などの格闘ゲームとしての「サムライスピリッツ」らしさも継承されており、通常攻撃や奥義などもド派手なサムライバトルが楽しめるぞ。

第2の経験値"スピリッツ"

プレイヤーキャラたちには、"スピリッツ"というパラメータが設定されている。この数値の変化により、イベントやバトルも変化する。このパラメータは、簡単にいえば「武士道」を表現するものらしいが、その詳細はまだ謎だ。



女性3人パーティーというのも華があってヨイですなー

豪華なサウンドスタッフ

そして、『武士道烈伝』のサウンドを支えるのは、もちろんSNK新世界楽曲雑技団。オープニング、エンディングテーマはヨーロッパでの録音によるフルオーケストラ版。さらには、RPGならではのアイデアが詰め込まれた全100曲以上が、すべて新世界楽曲雑技団の書き下ろしなのだ! サムライシリーズには欠かせない、ヴォイスキャストにも期待大だ。

豪華ゲストの出演もあるということなので、そのあたりもお楽しみに。



ママハハも独立して操作できるのかな? まだ謎



宿屋の前で財布と相談? 動物はどうするんでしょ



断崖の釣り橋を渡る一行。橋上での戦闘とかもあるのかな?



水揚げされたマグロ? に心奪われるチャムチャム。それにしても巨大な船だ



一人が似合う男、牙神先生。でもカエル君も一緒♡

スゴイぞ！驚愕のスペック!!

業務用ハードであるネオジオのクオリティで作られたゲームである『武士道烈伝』は、まさに驚愕のスペックを持つ最強のRPGだといえる！

シナリオが一つ先送りされたとはいえ、以下のデータを見れば、いかにスゴイかが分かってもらえると思う。

CDZを買おうか悩んでいる人は、この際だから『武士道烈伝』のために買うのもイイと思うぞ!!

●パーティー編成の組み合わせは、なんと80通り以上！

自分の選んだ主人公や、他のメインキャラ、そして気になるRPGでのオリジナルキャラなど、非常に自由度の高いパーティーが作れるということだ。

●イベント総数は200以上！

単純に考えても、1つのシナリオにつき100のイベントが発生することになる。これはもう、驚きの数字だ!

●バトルのBG(背景)は、色替えをふくまないで100種類以上！

その場その場にマッチした、戦闘中の背景も豊富に用意されている。戦闘を盛り上げてくれることうけあいだぞ!

●フィールドマップのサイズは、なんと4千700画面以上！

世界各国をまたにかけて旅をする、RPG超大作にふさわしい広さだ。オドロキ!

●メッセージのデータ容量は、10メガバイト以上！

数字でいわれてもピンとこない人もいるかもしれないが、とにかく会話やメッセージの量が尋常ではないということ。 サムスピシリーズの知られざる側面を垣間見ることができそうだ!

●主人公たちが使える必殺技(奥義)は、200種類＋α！

戦闘中にプレイヤーキャラたちの使う必殺技もハンパな数じゃない! もちろんサムスピシリーズでおなじみの技から、アッと驚く技まで、バリエーションも豊富だぞ!

●イベントバトルは140回以上！

これまたオドロキの数字だ。ストーリーを盛り上げるイベントバトルがこれだけ多いということは、それにふさわしい感動的なシーンも増えるハズ! 期待しよう!

●敵モンスターの総数は200体以上！

世界各地で、パーティーたちを苦しめる敵モンスターの数も並ではないぞ。どんな敵が出てくるかも興味深い。





ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

TM ©SNK 1996

オススメ連続技 対CPU戦攻略＆ボスキャラ使用コマンドも公開!!

SNK	格闘アクション	298M			
MVS	発売中 98,000円	カセット	発売中 32,000円	CD	6月14日発売予定 7,800円※

家庭用カセット版が発売され、家でも楽しめるようになったSNKの最新作『ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝』。
今号は対CPU戦を中心にした情報プラス、待望のボスキャラ使用コマンド（MVSの場合は使用可能条件）を公開しよう。

ついに公開!! ボスキャラ使用条件＆コマンド

ちまたでウワサの2人のボスキャラ、シンクレアとワイラーが使えるようになる条件＆コマンドが分かったので、ここで公開しよう。

ＭＶＳと家庭用（カセット、ＣＤ）では使えるようになる条件が、ＭＶＳは4月26日を過ぎると自動的に使えるようになるタイム制、家庭用は特定のコマンド入力によって使用可能になるコマンド制と、まったく違うのだ。

だからもうこの本が発売されている頃には、ゲームセンターでシンクレアとワイラーで闘えるようになっているはずだ。

次に家庭用での使用コマンド。まずシンクレアを呼び出すには、キャラクター選択画面でカーソルを刃に合わせてＢボタンを押す、続いて左のキャラクターにカーソルを合わせてＢボタンを押す、という風に順々に左にずらしながらＢボタンを押していき、最後のロバートでＢボタンを押した時に「どうした？」とシンクレアが挑発した時の声が聞こえたら成功!! 左側に矢印が出現するので、さらにカーソルを移動させるとシンクレアが選べる。

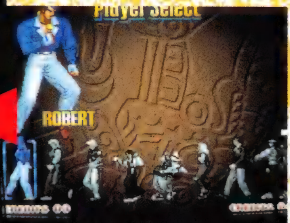
ワイラーを呼び出すには、キャラクター選択画面でカーソルをロバートに合わせてＣボタンを押す、続いて右のキャラクターにカーソルを合わせてＣボタンを押す、という風に順々に右にずらしながらＣボタンを押していき、最後の刃でＣボタンを押した時に「へへっ」とワイラーが挑発した時の声が聞こえたら成功!!

右側に矢印が出現するので、さらにカーソルを移動させるとワイラーが選べる。

ちなみにこの2人はＣＰＵ戦、対人戦のどちらでも使えるので、かなり楽しめそうだ。



矢印が出現。さらにカーソルを移動させると、ボスキャラが選べる



この画面で順々にコマンド入力すると



ボスキャラ2人でも対戦可能だ

●この記事中のコマンド類はマイキャラが右向きの時のものです。※ＣＤの予約限定版は8,800円です。



シンクレア

攻略／モリスケ

技性能

特殊技のターニング・エッジは攻撃範囲こそ狭いが、攻撃力が高く、硬直も小さいので、ガードされても問題はない。ガンガン狙うしか。



硬直が短いのでガンガン使おう

次に必殺技のビジョンカッターだが、出るまでに時間がかかり、途中で攻撃されると剣が消えてしまうので、ダウンさせた直後に重ねよう。

回転剣攻撃は空中連続技専用。ターニング・エッジや立ちパンチがカウンターでヒットした時に決めよう。ワイラーは体が大きいので、他のキャラよりヒット数が多くなる。

ダイブソードは当たると相手をよろめかせることができ、そのままジャンプ攻撃までつなげることができる。反撃されるが追い打ち攻撃にもなる。

超必殺技のハイパーオーラ斬りはガード不能技だが、出るまでに時間がかかりすぎる。リーチは長い方なので、起き上がり蹴りの届かない間合いで出して重ねるといいだろう。

ワンポイント対人戦攻略

近距離で使える技が立ちパンチとターニング・エッジしかないので、相手を近寄らせないように闘うのが基本。中間距離でウロウロしながら、リーチのある中段パンチとC攻撃で牽制し、時折しゃがみ途中パンチを混ぜる。注意点として、中段パンチとC攻撃、共に硬直がデカイ。



必ず剣の先を当てる。これ常識

遠距離からの攻撃で相手をダウンさせることができたら、すかさず起き上がりを攻めよう。重ねる技は超破壊力を秘めているターニングエッジで決まり。この技で浮かせたあとの空中連続技は非常に強力なのだが、実は重大な欠点がある。シンクレアは前に歩く時、剣を振り回しながら進むためか、相手と密着することができないのだ。

そのため、相手キャラによってはターニング・エッジが一発しか当たらず、浮かせられないことがある。とはいえ、相手をよろめかせることができるので、回転剣攻撃を決めておこう。



シンクレアは相手と密着しにくい

これ以外には、ビジョンカッターを重ねるのも有効。ダウンさせたら、できるだけ素早く出す必要がある。

最後にだが、追い打ち攻撃はモーションが大きすぎるので使わず、起き上がりを攻めるのに専念しよう。

技コマンド表

●特殊技	
ターニング・エッジ	←+A
スイッチバックソード	←+B
ターニング・スタッブ	←+AB
●追い打ち攻撃	
ギロチン・スウィング	↘+AorB
●必殺技	
ビジョンカッター	→←→+A
回転剣攻撃	↓↙←+A
ダイブソード	↓↑+A
●超必殺技	
ハイパーオーラ斬り	→←↙↓↘→+A

ラッシュ攻撃&打ち上げ技一覧表

●ラッシュ攻撃	
・→A、←B	
・→A、B	
●打ち上げ技	
スラスト・キック	B
ターニング・エッジ	←A



ワイラー

攻略／DSP-たろりん

技性能

アコーズキックは前に進みながらの前蹴り。リーチが長いが出るのが遅いので、遠くから出していこう。かなり前に進むので、相手の技が全然届かないようなところから出してもOK。ただし、ガードされると反撃を受けてしまうが、判定はかなり強い。



スキは大きいが、判定は激強い！

飛び道具であるブラック・アウトは、射程が短く、スキも大きいので、牽制には使えない。威力は非常に高いので、空中連続技に使おう。

跳ね返しは、名前の通り、相手の飛び道具を跳ね返す技だ。見た目はただのアッパー。判定が出るのは結構早いが、効果時間は刃の流影陣ほど長くないので、タイミングよく出す必要がある。重ね当てとリボルビング・ロッドを跳ね返せないのも流影陣と同じ。

こいつには超必殺技がない。

ワンポイント対人戦攻略

ワイラーは投げられないので、立ちガードを主体に闘おう。下段攻撃だけは注意。

基本の攻撃パターンとしては、➡A、Aのラッシュ攻撃を連発していくのが強い。出が早くてリーチも長く、スキもない。ヒットすると2発目のアッパーで相手が浮くので、ブラック・アウトを決めよう。



アッパーで浮かせてから連続技

すごい量のダメージを与えることができるぞ。

もう一つ攻めの主力になる技に、➡Bがある（ラッシュ攻撃の一発目。一発で止めるのがポイント）。この技は中段攻撃で、非常にスキが小さい。ヒットしたら、浮いたところに立ちパンチ連打を決めよう。➡B、Bも入る（修羅騎士 鷹オススメ連続技）。



実は足による攻撃でも浮かせられる

また、相手がこの技をしゃがんで食らってよろめいたら、➡A、Aからブラック・アウト。ガードされても続けて攻めることができるぞ。

一つお得情報を。バックステップ中に➡Bを出すと、宙に浮いた状態で➡Bが出る。フェイントに使えるし、相手の下段攻撃をかわしつつ攻撃することもできる。

ちなみに、立ちパンチはボタンを連打するとすごい早さで技が出て、相手を固めることができるが、連打をやめる時にかなり大きなスキができてしまうので、注意したい。

技コマンド表

●特殊技	
アコーズキック	←+B
●投げ技	
バスタースルー	→+C
●追い打ち攻撃	
バスターヒップ	↘+AorB
●必殺技	
レッドショルダー	→←→+A
ブラック・アウト	↓↘→+A
跳ね返し	↓↑+A

ラッシュ攻撃&打ち上げ技一覧表

●ラッシュ攻撃	
・→A、→A、→C	
・→B、→B	
●打ち上げ技	
しゃがみ途中パンチ	
しゃがみ途中キック	
しゃがみパンチ	
しゃがみキック	
ラッシュ攻撃・2発目	→A

空中連続技がすべてだ!!

ロバート・ガルシア

攻略／モリスケ



モリスケのオススメ連続技

●→A、→A、(ガード)、→C(カウンターヒット)、立ちパンチ×2、→A、→A、→C、←B(龍斬翔)

相手に→A、→Aをガードさせ、一瞬タイミングをずらして→Cを出す。相手が反撃しようとして手を出してきたら、カウンターヒットになり浮かせることができる（相手の技の早さや、こちらのタイミングによっては負けてしまうこともあるが）。

うまく浮かせることができたら、すぐに反応して立ちパンチを2発叩き込み、そのままラッシュ攻撃につなげるのだ。つなげるタイミングは若干難しめだが、慣れてしまえば充分狙えるレベルのもの。

投げを絡めることで2択攻撃にもなり、見た目もかっこいいので練習してマスターしよう。



立ちA×2で拾ってラッシュ攻撃だ

→A、→Aをガードさせたあと

遅めに→Cを出して反撃を潰し

●バックブロー（カウンターヒット）→龍虎乱舞

実戦ではまず決められないと思うが、龍虎乱舞を組み込んだ空中連続技。バックブローをカウンターヒットさせて、硬直が解けたと同時に乱舞を発動させればいいのだが、決まるキャラが香澄とワイラーの2人だけ。前号でも紹介したが、飛燕疾風脚はすべてのキャラに対して決まるぞ。

最後に、俺が個人的に好きな連続技を紹介しよう。バックブローをカウンターヒットさせたら、すぐにダッシュして←B、←B、←Bのラッシュ攻撃を決めたあと、C攻撃で追い討ちする。蹴りが4発入って気持ちいいんだけど、ダメっすか？



至近距離でカウンターヒットすれば

龍虎乱舞が間に合うのだ

技コマンド表

●特殊技	
バックブロー	←+A
バーニングナックル	A+B
3段蹴り	←+B連打
ダブルミドル	中段キック後B
レイジングキック	ダブルミドル後B
ジャンピングヒール	しゃがみ状態から↑+B
●投げ技	
首切り投げ	→+C
●追い打ち攻撃	
ヤンキーキック	↘+BorA
●必殺技	
龍撃拳	↓↘→+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
幻影脚	→←→+B
飛燕疾風脚	↙→+B
飛燕龍神脚	空中で↓↙←+B
龍斬翔	ラッシュ3発目〜↖or←+B
龍牙	→↓↘+AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	→←↙↓↘→+NB

真・ラッシュ攻撃一覧表

- →A、→B
- →A、→A、→B
- →A、→A、→C、→C
- →A、→A、→C、→B
- →A、→A、→C、←B（龍斬翔）
- →B、→B
- →B、↓A
- ←B、←B、←B
- ↘B、B、B

初心者向けワンポイント対人戦攻略

出るのが早く、相手を浮かせることのできるバックブローを、近距離で適当に出してみよう。相手の出した技を潰してくれることが多いので、結構当たりやすいのだ。



近距離ではこの技が有効

相手を浮かせることができたら空中連続技を決めるのだが、ラッシュ攻撃が難しいよー、という人もいると思う。そこで、ちょっとしたコツを伝授しよう。最初の→A、→Aは普通にボタンを押すだけで出せるのだが、次の→Cは→Aと同じタイミングでは出ない。一瞬遅らせてCを押すようにしなければならないのだ。練習してタイミングを覚えよう。最後の→B（←B）はタイミングに関係なく出せるので問題なし。ちなみに、→Cのエルボーは中段技ではない。残念。

これ以外にロバートでお手軽な戦法は見当たらない。難しいかもしれないが、立ちキックがカウンターヒットした時にラッシュ攻撃で拾うのだけは、ぜひともマスターしてほしい。ただ、レニィには立ちキックがカウンターで入っても、ほとんどの場合ラッシュ攻撃で拾うことができない。



見逃さずにラッシュ攻撃を決めたい

●真・ラッシュ攻撃一覧表はSNKの資料をベースに、編集部で見つけたラッシュ攻撃を加えたものです。

キャラ別対CPU戦攻略



これをガードしたら、後ろに下がって反撃しよう

●1人目のロディは、こちらの出す技をまずガードしない。よって、バーニングナックルで浮かせてからの空中連続技を入れよう。2セット決めれば倒すことができる。
●2人目の王もロディと同じく、こちらの技をガードしない。バーニングナックルの先端を当てるようにして、空中連続技を決めよう。
●4人目はシンクレア。開始直後からしゃがんでいると、ダイブソードか中段パンチ、C攻撃のいずれかを出してくる。ダイブソードを出してきたら、立ちガードに戻してきっちりガードし、そのまま後ろに下がろう。後ろに下がらないとシンクレアが背後に着地してしまうので、反撃できなくなってしまうのだ。シンクレアが着地したら、硬直しているところにバックブローを決めて、空中連続技を決めよう。

中段パンチとC攻撃を出してくると食らってしまうことになるが、空中連続技を2回決めればこちらの勝ちなので、必要経費と思って我慢しよう。反応してガードできる人は問題ないが。
●5人目の香澄には、バックジャンプから飛燕龍神脚を出そう。なぜか簡単に食らってくれるぞ。ガードされた時は、着地でバックブローを出すと、やはり食らってくれることが多い。そのあとには、もちろん空中連続技を叩き込もう。



普段は使いにくい飛燕龍神脚が活躍するのだ

まれに投げられたり反撃されるが、こちらの攻撃が当たる確率の方が高い。
●6人目のレニィは、開始直後に立ちキックを出して様子を見る。すると、ガード後に突進技や立ちパンチを出してくるので、それぞれ対応しよう。突進技はガードしたあとにバックブローが入るので、そこから空中連続技を決められる。が、パンチは硬直がないので反撃不可能。突進技に的を絞ろう。

何も出してこない時は再び立ちキックを当て、以後繰り返せばOK。



これを当てたあと様子を見よう

●7人目はカーマン。後退しながら相手の様子をみていると、クイック・アンダー・ストレートやしゃがみキックを出してくるので、クイック・アンダー・ストレートはガード後にバックブローを決め、しゃがみキックは空振らせてから、一歩間合いを詰めてバーニングナックル。ガードしてしまうと反撃しにくいぞ。もし、画面端に追い込まれたら跳び越えて位置を変えよう。



しゃがみキック空振りにはバーニングナックルが入るぞ

●8人目はリョウ。こいつはレニィと同じように立ちキックを当てると、まれに暫烈拳を出すのでバックブローを決めよう。暫烈拳は上から3回往復するので、慎重に攻撃すること。



終り際を見極めてバックブローを

ダウンさせたら素早く挑発して気力を減らしておくと、飛燕疾風脚をガードしたあとにも反撃できるようになる。
●最後はワイラー。開始直後は後ろに歩くと、立ちパンチや突進技を出してくる。どちらもガード後にバックブローが入るので、浮かせて連続技を決めよう。

そして、ダウンさせたら、すかさず挑発して気力を減らす。すべて減らしたら、自分から接近して挑発してみよう。気力のない飛び道具を撃ってくるが、飛距離が短いので届かないのだ。硬直中にラッシュ攻撃を決めてやろう。



気力ゼロだとまず届かないのだ

まれに立ちパンチを連打してくることもあるが、バックブローで対応すれば大丈夫。

不破　刃

3人目なのになぜか強い不破刃。まず開始直後は後ろに歩いて様子をみる。何も出してこなければ、すぐにラッシュ攻撃（➡A、➡A、➡C、➡B）で突っ込もう。最初のパンチはガードされるが、途中のエルボーからヒットするのだ。最後の蹴りが当たってダウンさせたら、すぐに接近して起き上がりに立ちパンチを重ねて、以後繰り返し。

ただし、画面端にいってしまうと間合いが離れるため、最後の蹴りが届かなくなってしまう。よって、画面端へといきそうになったら、小ジャンプで場所を変えてから、ラッシュ攻撃を重ねるのがいいだろう。



ラッシュ攻撃が超有効。途中から食らってくれるぞ



一撃必殺！ 連続技が強い

リョウ・サカザキ

攻略／修羅騎士　鷹

修羅騎士 鷹(たかっぴー)のオススメ連続技

●相手を浮かせてから、→A、→A、→C、→B、→A、→A、→C、→B…

この連続技はロディとワイラーにしか入らない。

相手を浮かせる技は、→←B+C、中段パンチ、釣瓶打ち、カウンター立ちパンチの4つ。これらの技のあと、→A、→A、→C、→B、(以下、基本ラッシュ)を決めると、相手はいい感じで浮いたままなので、さらに基本ラッシュを決め続けることが可能なのだ。

もちろん、基本ラッシュ以外の技を入れることも可能なので、オリジナルの連続技を作ってみるのもいいだろう。

でも、治安の悪そうなゲーセンでは、多用しない方がいいかも！



対戦相手を何かしらの技で浮かせたら…



基本ラッシュを決めよう

ロディかワイラーが相手ならさらに基本ラッシュが入るぞ

●相手を浮かせてから、→A、→A、立ちパンチ×2〜3、→A、→A、→C、→B

次は全キャラ共通の連続技。→←B+C、中段パンチ、釣瓶打ち、カウンター立ちパンチのいずれかで浮かせたあとに→A、→A、を入れ、その後、立ちパンチ2、3発、そして基本ラッシュでフィニッシュする。

この連続技は、キャラによって打ち込んでいくタイミングが違ってくるので、かなり練習が必要だ。

さらにカーマンのみ、→←B+Cで浮かしたあと、ダッシュで近づき、立ちパンチ×2、→A、→A、立ちパンチ×2、→A、→A、立ちパンチ、基本ラッシュ、という超強力なアレンジ連続技がある。

また、画面端で→←B+Cをカウンターで決めれば、ロディ、レニィ、ワイラーなどに龍虎乱舞を叩き込むことができるぞ。しかし、画面端で→←B+Cをカウンターで決めるというのは、機会が少なすぎるような気がする。



対戦相手に浮かせ技を当てたあと…

→A、→Aを高い位置で当てて…

立ちAで拾って基本ラッシュだ

技コマンド表

●特殊技
ステップバックスウェー　A+B
風殺蹴り　←+B
虎戯打ち　→→+A連打
客脚翔　→→+B
三角飛び　ジャンプ中画面端でA
三角蹴り　ジャンプ中画面端でB
踏み込み下段正拳　↘↘+A
上段回し蹴り　→←+BC
当て蹴り　B+C
追上蹴り　中段キック後B
膝嵐　中段キック後C（2回まで連打可能）
釣瓶打ち　しゃがみ状態から↑+A
●投げ技
一本背負い　→+C
●追い打ち攻撃
決め打ち　↘+AorB
●必殺技
虎煌拳　↓↘→+AorC
虎煌撃　↓↙←+A
覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+C
暫烈拳　→←→+A
飛燕疾風脚　↙→+B
虎砲　→↓↘+AorC
●超必殺技
龍虎乱舞　→←↙↓↘→+NB

初心者向けワンポイント対人戦攻略

対人戦で使っていく技だが、地上戦では出の早い立ちパンチを使おう。そして、この技がヒットしたら、そのまま基本ラッシュへとつなぐのが基本。これが決まれば、その後の追い打ち攻撃を含めて、相手の体力を半分位まで減らすことができるぞ。

また、立ちパンチがカウンターでヒットした場合は、その場で立ちパンチを2、3発入れてから、基本ラッシュに移行しよう。

一気に攻め込む場合は、小ジャンプからのキックや三角蹴りから攻め込もう。小ジャンプからのキックは、高めの打点で当ててしまうと反撃されるので、注意する必要があるが、三角蹴りの場合は比較的スキが小さいので、初心者の方にはこちらをオススメします。

他の闘い方としては、遠距離で虎煌拳をひたすら撃ちまくり、飛んできた相手を→Bや、出せるならば虎砲で迎撃しよう。この時に気をつけたいのが気力ゲージ。これに気を配らないと、出したい時に必殺技が出せないということにもなりかねないので、相手がダウンしている時には、気力をためるクセをつけよう。



三角蹴りは鋭くてスキが小さい。使える技だ



遠距離では虎煌拳が有効

真・ラッシュ攻撃一覧表

・→A、→B	・→B、→B
・→A、→A、→B	・→→A、A
・→A、→A、→C、→C	・↘B、B
・→A、→A、→C、→B	・↘B、C
・→A、→→B	・↘B、C、↓A
・→A、→A、→→B	（膝嵐1〜2発目間、キャンセル可能）
・→A、→A、→C、→→B	

●真・ラッシュ攻撃一覧表はSNKの資料をベースに、編集部で見つけたラッシュ攻撃を加えたものです。

キャラ別対CPU戦攻略

対CPU戦において要になるのが、立ちパンチ、基本ラッシュ、飛燕疾風脚、三角蹴りの4つ。これらの技を使いこなすことによってCPU戦をクリアできる。では、各キャラごとに攻略していこう。

●まず1人目はロディ。このキャラに対してはパターンというものがなく、何の技を出しても食らってくれるので、苦労せずに倒すことができるぞ。いわばリョウにとっての練習ステージというわけだ。これを機に、自分なりのオリジナル連続技を開発するのもいいかもね。

有効なものを1つ挙げると、上段回し蹴り（→←B+C）で浮かせて基本ラッシュを数セット入れるだけ。これだけでロディを簡単に倒すことができるぞ。



空中連続技の練習をするにはもってこいの相手だ

●2人目は王。このキャラもロディと同じように、適当に技を出しているだけで倒せるのだが、まれにラッシュしてくる時があるので、遠距離から虎煌拳を連発して出すのが安定パターンだ。この他、飛燕疾風脚を遠距離から出し、ヒットしてもガードされても一度離脱し、そしてまた、飛燕疾風脚を出すというパターンでもOK。

●3人目はレニィ。ここらへんからパターン的なものを使わないと、少々辛くなる。

このキャラに対しては、まず遠距離に間合いを離そう。そこから飛燕疾風脚を出し、ヒットしたら、追い打ち攻撃をせずにその場を離脱して気力をためる。ガードされた場合は、着地して虎砲や風殺蹴りを出すとよく当たってくれるぞ。とにかく遠距離に間合いを保つことが重要だ。

●4人目はシンクレア。対レニィと同じように遠距離から飛燕疾風脚。ガードされたらバックステップなどで緊急離脱し、ヒットしたら追い打ち攻撃を入れよう。

この後が肝心。追い討ち攻撃を入れたら、すぐさま小ジャンプで跳び込んで打点低めのキックを出す。そして、着地と同時に投げてしまおう。

その後、また追い打ち攻撃をかけて小ジャンプキックから投げ。以降繰り返しでOK。



小ジャンプキックをガードさせたら…



投げを入れる。追い打ち攻撃を決めて繰り返そう

●5人目は刃。このキャラに対しては、三角蹴りが有効。ガードされたらもう一度、三角蹴り。ヒットしたなら、そのまま基本ラッシュにつなぐ。

●6人目は香澄。基本的に刃と同じく、三角蹴りパターンが有効だ。

●7人目はカーマン。このキャラに対しては待つのが基本。開始時は立ちガードをしておくのがベスト。

そのうち、しゃがみキックやクイック・アンダー・ストレートを出してくるので、しゃがみキックに対してはしゃがみガード後、ダッシュで近づいて中段パンチで空中に浮かせる。そして、空中連続技を叩き込むのだ。

クイック・アンダー・ストレートに対しては、立ちガードしたあとに、基本ラッシュなどを入れよう。



しゃがみキックは反応して下段ガードするように

●ラストはワイラー。このキャラに対しても、カーマンと同様に待つのが有効。

ワイラーの体力がまだたくさん残っていると、たまにレッドショルダーを出してくることがある。この技をガードしたら、立ちパンチを4、5発入れてから、基本ラッシュを数セット入れれば、簡単に勝てる。

レッドショルダーを出してこない場合は、立ちパンチやC攻撃の硬直中に、基本ラッシュを入れていこう。

強敵！ ロバート・ガルシア

このキャラに対しては、レニィ、シンクレアと同様に遠距離からの飛燕疾風脚パターンが有効。ガードされた場合、すかさず虎砲を出せば、ほぼ確実に食らってくれるぞ。

しかし、間合いを詰められてしまうと、何かしようとするたびに技を潰されてしまうので、すぐさま三角飛びでロバートとの間合いを離すこと。

また、たまに近距離で、意味なく龍牙を出してくることもあるが、この時は立ちパンチを数発入れたあと、基本ラッシュに移行しよう。

ロバートには飛燕疾風脚が有効。ガードされても…





虎砲を出せば反撃を潰すことができるのだ



ワイラーと闘う時は、出たあとのスキが非常に大きいレッドショルダーをガードしてから反撃しよう



カーマン・コール

攻略／モリスケ

モリスケのオススメ連続技

●ハイポイント・ヒール→A、A↓ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン

なぜか本誌攻略ライター、ジェイケイがお気に入りのお手軽連続技。ハイポイント・ヒールが当たったら、素早く反応して立ちパンチを出して拾い、ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン（以下Gオーベン）を決めるというもの。

前号でも紹介したが、Gオーベンではなく、➡A、➡A、➡Bのラッシュ攻撃にもつなげることもできる。難易度はこちらの方が上なので、練習する必要がある。


ハイポイント・ヒールがヒットしたら…


すかさず立ちパンチを出して相手を拾い…


Gオーベンにつなぐ。簡単でダメージもなかなか

●AB（カウンターヒット）↓➡A（空振り）↓AB、➡A、➡A↓ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン

対戦ではまず決められないだろうと思われる、カーマンのこんなの入るんだ的連続技。

カウンターでABを決めて、高く浮いた相手にわざと当たらないようにパンチを出す。うまく空振りさせられたら、再びABを降ってくる相手に合わせるようにヒットさせ、そのままラッシュ攻撃の➡A、➡Aまで決めて、Gオーベンでフィニッシュ。

余談だが、カーマンの超必殺技は投げ技のため、空中連続技に組み込むことができない。が、前号でも紹介した通り、中段パンチでよろめかせてから出せば連続技になる。ただ、コマンドが長いのでとっさに入力するのは難しいぞ。


A＋Bで浮かせたら…


ラッシュパンチを空振りして前進し…


A＋Bで拾えばさらに連続技がつながるのだ

初心者向けワンポイント対人戦攻略

判定が激強い、ハイポイント・ヒールで突っ込むのが、やたらと強力。相手の出してきた技をほとんど潰してくれるうえ、跳び込まれた時の対空技にもなる。ただし、空振りしてしまうと、さすがに硬直時間があるので、足の先が当たる程度の間合いで振り回すといいだろう。

これ以外には、スキの小さいラッシュ攻撃の➡A、➡Aをガードさせたあとの2択攻撃がお手軽で強力。ほとんどの相手はガードさせると反撃してくることが多いので、まずはヘフティガー・シュトースアグリフで当て身し、何も出してこなくなったらポイッと投げてしまおう。


かなーり使える。空振りだけは注意

これに、前号で紹介したスロットル・ナックルからの起き攻めを加えれば、一気にパワーアップすること間違いなし。記事を読めば充分実践できるレベルのものなので、前号を読み直してマスターするといいだろう。

最後に、必殺技であるGオーベンはカーマンの技の中で最も出が早い（立ちパンチより早い！）。返し技として有効なので、硬直のある技をガードしたら、すかさず出して反撃するといいだろう。


怒濤の寄りから2択攻撃を仕掛けてやろう

技コマンド表

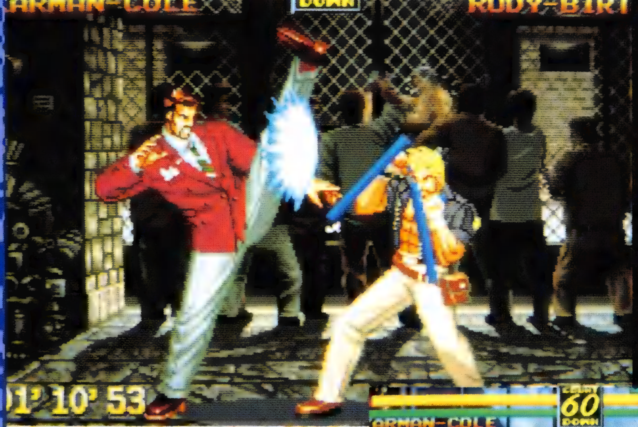
●特殊技	
カット・ストレート	相手の立ちキック攻撃に対し←＋A
カット・ハイキック	相手の中段キック攻撃に対し←＋A
ダッジ・ストレート	←＋AC
ダッジ・ハイキック	←＋BC
スタンディング・バックナックル	A＋B
ハイポイント・ヒール	←＋B
スロットル・ナックル	相手ダウン時に距離が合う時に↘＋A
●投げ技	
ダイブドロップ	→＋C
●追い打ち攻撃	
アンダーストレート	↘＋AorB
●必殺技	
ヘフティガー・シュトースアグリフ	↓↙←→＋A
ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン	↓↘→＋B
クイック・アンダー・ストレート	→←→＋A
クイック・バックナックル	→←→＋B
●超必殺技	
アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ	→↘↓↙←→↘↓↙←＋C

真・ラッシュ攻撃一覧表

・➡A、➡A、➡B
・AB、➡A、➡A、➡B
・←B、B

●真・ラッシュ攻撃一覧表はSNKの資料をベースに、編集部で見つけたラッシュ攻撃を加えたものです。

キャラ別対CPU戦攻略



ハイポイント・ヒールをガードさせて投げてしまおう

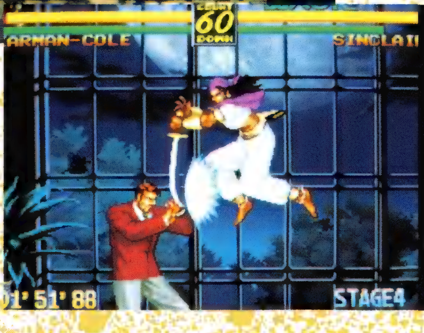
●1人目の不破刃はほとんどガードしないので、ハイポイント・ヒールからの連続技や、ABで浮かせてからの連続技の練習台にするといいだろう。2人目はレニィだが、不破刃と同様に食らってくれることが多い。バキバキ連続技を叩き込んでやろう。

●3人目のロディには、ハイポイント・ヒールをガードさせてから、すぐに投げるパターンを使おう。

開始直後は後退し、接近してきたところにハイポイント・ヒールを重ねて、投げるのがいい。また、起き上がりにもタイミングよく重ねれば、ポイッと投げられる。ジャンプパンチをガードさせてから投げるのも有効だ。

●4人目はシンクレア。しゃがんで待つと、ダイブソード、中段パンチ、C攻撃のいずれかを出してくる。

ダイブソードの時は、立ちガードしてからレバーを後ろに入れたままにして後退する。後退しないと、シンクレアが後ろに着地してしまい、反撃できなくなるのだ。そして、着地したシンクレアに、ハイポイント・ヒールからの連続技を決めよう。ABなどは打点が高いので当たらないぞ。



これを立ちガードしてから反撃だ

中段パンチとC攻撃は、しゃがんでいると食らうことになるが、連続技を2回決めれば勝てるので問題ないだろう。

●6人目の王にはハイポイント・ヒール→中段パンチを繰り返すだけで勝てる。中段パンチをガードしたあとに技を出してくるのだが、ほとんどハイポイント・ヒールで潰せるのだ。反応して空中連続技を決めてもいいだろう。

●7人目のリョウには、中間距離でC攻撃を空振ると、暫烈拳、飛燕疾風脚、通常技のいずれかを出してくる。暫烈拳の硬直にはラッシュ攻撃を決めるのが基本。急ぎすぎて暫烈拳をもらわないように。そして、ダウンさせたら、挑発で気力を減らしてしまおう。普通は返せない飛燕疾風脚も反撃できるようになるぞ。



やはりH・ヒールが役に立つぞ



C攻撃の空振りはこんな感じで

●8人目はワイラー。C攻撃の先端を当てるように出すと、なぜか食らってくれることが多い。まれにさばかれて追い打ち攻撃をもらってしまうのだが、起き上がった瞬間にGオーベンを出すと、硬直にヒットさせることができる。肉を斬らせて骨を断つってやつだ。ダメージ的にこちらの方が有利なので問題ないぞ。



追い打ち攻撃を食らっても…

●最後はロバート。こいつには、←+Aをひたすら繰り返せばOK。立ちキックと中段キックを当て身できるので、出してくる蹴り技をすべてゲットすることができるのだ。威力も高めなので時間的にも問題ない。

まれに龍牙を出してくるが、間合いが近すぎない限りはまず食らわない。落ちてくるところにラッシュ攻撃を決めてやろう。



ゲパルティガー・フーストリット・フォン・オーベンが決まる。体力勝ちできるぞ



ひたすら当て身を狙い続けよう

強敵！ 藤堂香澄

5人目の香澄はなにげに強かったりする。開始直後はバックダッシュで間合いを離し、重ね当ての届かない距離でC攻撃を空振りしよう。間合いは写真を参考にするといい。空振りすると反応して重ね当てを出してくるので、硬直しているところに➡A、➡A、➡Bのラッシュ攻撃を決めよう。必殺技の硬直に技を入れると浮くので、最後の➡Bまで決まるぞ。

ダウンさせたら、素早く挑発して気力を減らす。重ね当てが短くなるので、間合いの調整が楽になるぞ。反応せずに画面端に追い込まれたら、ジャンプパンチを出しながら跳び越えてしまおう。



重ね当ての空振りを誘い、ラッシュ攻撃を決めるのだ

ジェイケイのオススメ連続技

●無敵　嵐武君→右端脚→→A、→A、→B、→B→追い打ち攻撃

先月号でも少し触れたもの。無敵　嵐武君は、パンチ連打の最後の1発がヒットすると相手をよろめかすので、そこに右端脚がヒットするのだ。ただし、つながるタイミングはほんの一瞬だけ。かなりシビアなので練習が必要だ。

右端脚のあとは、ダッシュからラッシュ攻撃を決め、さらにダッシュして追い打ち攻撃だ。すべて決まれば、体力ゲージがほとんど残らないほど減ってしまう。

ただし、リョウ、王、カーマンに対しては、無敵　嵐武君をダッシュから出すなりして、ほぼ密着状態で出さないと右端脚がつながらず、香澄に対しては密着し、さらに画面端でないとつながらないので注意。レニィに対しては→B、→Bをはぶく必要がある。

相手を画面端に追い詰めれば、無敵　嵐武君から飛翔　石頭君や背後転打も連続技になる。あまり減らないけど。



嵐武君がヒットしたあとは…



右端脚が連続技に。タイミングはシビア



ラッシュ→追い打ちまで入るぞ

●画面端に追い詰めて、→A、→A→究極奥義　乱打君→追い打ち攻撃

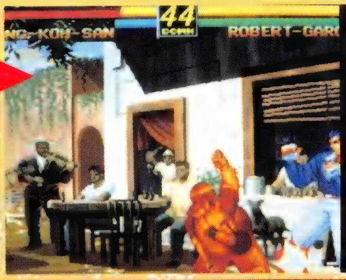
超必殺技の究極奥義　乱打君を組み込んでみたもの。このゲームでは、空中の相手に技を当てると通常より多くダメージを与えられるので（浮かせた相手でもOK）、この連続技だけでほとんど体力が残らない状態にできる。

画面中央でも、香澄、シンクレア、ワイラーに対してなら当天砲（A+B）を密着で当てれば究極奥義　乱打君がつながる。カウンターで当てればさらに多くのキャラにつながる。

その他、近い間合いで旋風進→飛翔　石頭君という連続技もある。ただし、カーマン、ワイラー、レニィ、ロディには入らない。また、しゃがみ途中パンチ→白蛇吐信も連続技になるぞ。



追い詰めてパンチのラッシュ攻撃で浮かせれば…



乱打君で拾える。単純だが威力は絶大だ

ガード右端脚が強いのよねぇー



王　覚山

（ワン　コー　サン）

攻略／ジェイケイ

真・ラッシュ攻撃一覧表

・→A、→B、→B
・→A、→A、→C
・→A、→A、→B、→B
・→B、→B
・↘C、↓B
・↓AB、→A
・↓AB、→B
・↓AB、↓B
・無敵　嵐武君、←→A

技コマンド表

●特殊技	
白蛇吐信	←+A
右端脚	←+B
当天砲	A+B
左端脚	B+C
威風王	↙+B
飛び尻攻撃	ジャンプ中A+B
背後転打	→←+AC
頭突進	↘+C
足払い	頭突進後↓+B
旋風進	↓+AB
頭突進	旋風進後→+B
虎撲掌	旋風進後→+A
地滑突	→→+A
●投げ技	
楊炮	→+C
●追い打ち攻撃	
槍下捶	↘+AorB
●必殺技	
飛翔　石頭君	→↓↘+A
強襲　地雷尻君	↓↓+A
無敵　嵐武君	←↙↓↘→+B
●超必殺技	
究極奥義　乱打君	←→→+C

初心者向けワンポイント対人戦攻略

まず覚えてほしいのが右端脚。リーチはそれほどないのだが、出るのが早いという利点がある。接近戦でスキを見たら、とりあえずこの技を出すクセをつけておくといい。

右端脚がヒットしたら相手を浮かせることができるので、空中連続技を決めるチャンス。すぐにダッシュで接近して、→A、→A、→B、→Bのラッシュ攻撃を当て、さらにダッシュしてダウン攻撃まで決めてやろう。ただし、間合いや当たり方によっては→B、→Bが空振りしてしまい、ダウン攻撃が入らなくなる（2発目で止めれば入る）ので注意。1発目の当たり方を見て判断できるようになろう。

中間間合いでは白蛇吐信での牽制が有効。ガードされると反撃されてしまう（相手のガード硬直が短い）のだが、空振りする分にはスキがそれほどないのだ。相手の接近をカウンターで止めたら、→A、→Aからダウン攻撃が入るぞ。

その他、2P側なら背後転打が強いことも覚えておこう。立ち、しゃがみガード両方に技がかかるのはかなりおいしいぞ。



相手にスキがあるようなら…



右端脚で決まり。頼りになるぞ

●真・ラッシュ攻撃一覧表はSNKの資料をベースに、編集部で見つけたラッシュ攻撃を加えたものです。

キャラ別対CPU戦攻略

まず最初に、対CPU戦で有効な空中連続技を紹介しよう。右端脚で浮かせて、ダッシュから➡A、➡A、➡B、➡Bのラッシュ攻撃を決め、さらにダッシュしてダウン攻撃。とりあえずこれだけできれば充分だ。間合いや相手キャラによっては➡B、➡Bが空振りしてしまうが、CPUは起き上がるのが遅いので、すぐにダウン攻撃を出せば間に合うぞ。これを以下基本連続技と表記する。対キャラ別の攻略に移ろう。

●まずレニィだが、1人目だけあって適当に技を出せば食らいまくってくれる。➡A、➡B、➡Bのラッシュ攻撃だけでも勝てるし、無敵嵐武君からの連続技を狙ってみるのもいい。

また、ジャンプキックから着地で投げ→ダウン攻撃を決めたあと、すぐに前方小ジャンプキック→投げ→ダウン攻撃の繰り返しでも勝てるぞ。

●ロバートもレニィ同様ガードが甘いので、ラッシュ攻撃や連続技でOK。ジャンプキックからの投げも通用する。ただし、起き上がりが少し遅いので、ちょっと待ってから小ジャンプするように。

●リョウに対しては、➡A、➡A、➡B、➡Bのラッシュ攻撃からダウン攻撃だけで闘おう。ガードされても途中から食らってくれることが多いのだ。ただし、画面端に追い詰めてしまうとラッシュ攻撃が当たりにくくなるので、そうなる前にダウン攻撃を当てずに、ダウン中の相手をジャンプで跳び越して逆側に回るようにしよう。

●刃は、立ちガードしながら待ち、近づいてきたらギリギリ当たる間合いで右端脚を出すとよくヒットする。基本連続技を決めてやろう。



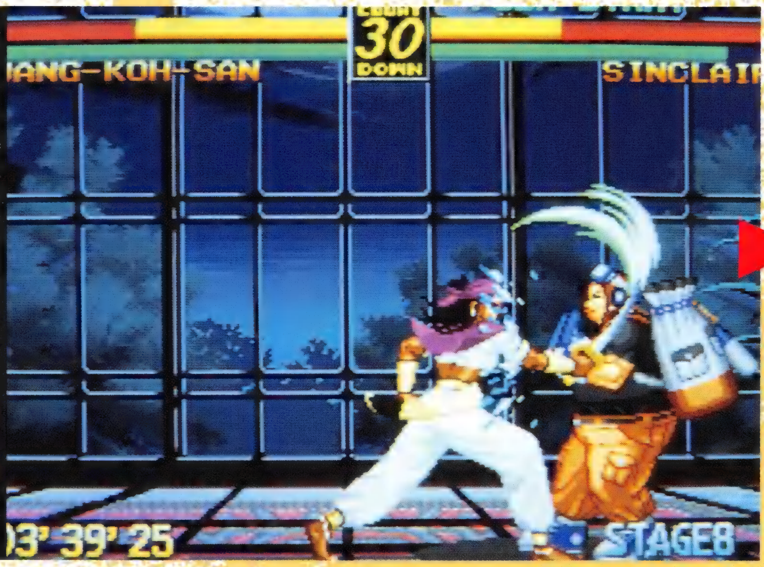
こんな感じで右端脚だ。空振りだけはしないように注意

たまに遠くから不破流竜巻蹴りや、真空斬首刀で突っ込んでくることもあるが、ガード後に前者には立ち直るところに右端脚or➡A、➡Aから基本連続技、後者には投げが入るぞ。

●ロディに対しても刃とほぼ同じ。立ちガードではなく、レバーニュートラルで待つようにすればいいだけだ。右端脚をガードされても、そのあとにC攻撃（ダッシュキックのような技）を出してくることが多い。ガードして右端脚から基本連続技を決めよう。

●カーマンには待ちが有効。立ちガードで待ち、突進パンチや2段蹴りを出してきたら、ガードしたあとに右端脚→基本連続技、しゃがみキックを出してきたら、しゃがみガードしたあとに（空振りすることも多い）ダッシュから右端脚→基本連続技だ。歩いてきたら右端脚で追い払おう。

●シンクレアに対しても待ちが基本となる。立ちガードしていると、シンクレアは色々な剣攻撃を出してくるが、どれもスキが大きいので、ガードしたあと少しダッシュしてから右端脚が入るのだ。当然、基本連続技を決めてやろう。



立ちガードして待ち、相手の攻撃をガードしたら…



直後にダッシュから右端脚・空中連続技を決めよう

●ワイラーに対しては、「肉を切らせて骨を断つ」パターンがある。近づいてきたところに右端脚を出すと、大抵さばかれてダウン攻撃の尻を食らうのだが、尻はスキが大きいので、こちらが起き上り直後に右端脚をだせば、硬直に入れることができるのだ。そこから基本連続技を決めてやれば、ダメージ勝ちできるという寸法。



ワイラーの追い打ち攻撃（尻）を食らったあとは…



右端脚だ。ボタンは連打でOK

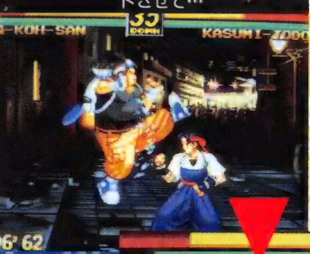
強敵！ 藤堂香澄

こちらのガード状態に合わせての中段、下段の振り分けや、当て身などがやっかいな香澄だが、かなり確実に勝てるパターンがある。

それは、➡B、➡Bをガードさせてから飛翔 石頭君を出すというもの。ほとんど食らってくれるぞ。そのあと起き上がりに➡B、➡Bを重ねれば繰り返しパターンになる。

ただし、画面端に追い詰めてしまうと間合いが離れてしまうので、やはり跳び越して逆側に回るようにしたい。

最初に➡B、➡Bをガードさせる方法だが、バックダッシュで離れたあとジャンプパンチで跳び込み、着地で出すのがいいだろう。



まずは➡B、➡Bをガードさせて…



直後に石頭君だ。これを繰り返そう

ラッシュ攻撃からあひあひ

ロディ・バーツ

攻略／修羅騎士　鷹



修羅騎士　鷹（たかっぴー）のオススメ連続技

●→A、→A、→B→ミドルインパクトT.T→追い打ち攻撃

1つ目は→A、→A、→Bのラッシュからの連続技。このラッシュは、通常ヒットさせると相手を浮かせることができるので、続けてミドルインパクトT.Tが決まる。結構チャンスは多いぞ。しかし、レニィに対してはちょっと決めにくくなっているので、練習して慣れておこう。

これを決めることができれば、あっさりと相手の体力を半分位まで減らすことができるはず。この連続技は、相手に2択をかけるためのものでもあるので、是非とも覚えておく必要があるぞ。

また、他にミドルインパクトT.Tを空中で決めることのできる手段として、オーバースウィングで浮かせてからつなげるという方法もある。



相手の技のスキには。→A、→A…



→Bを決めよう。相手は浮くので…



さらにミドルインパクトT.Tが決まるのだ

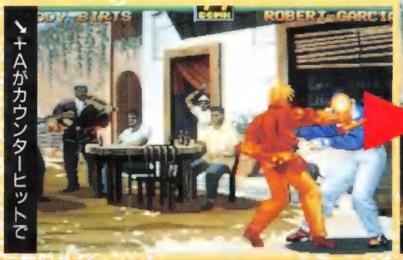
●中段パンチ→ハイパートンファー

2つ目は、超必殺技であるハイパートンファーを使っての連続技。

これは空中連続技の一種で、まず相手を浮かさなければならない。浮かす手段として最適なのが中段パンチ。この技をカウンターで当てれば充分に浮かせることができる。相手の必殺技の硬直中に当てるのが一番楽だ。

そして浮いた相手には、レバーガチャで最速のコマンド入力をし、ハイパートンファーを出せばOK。うまくいけば、地面に落ちるギリギリのところで拾うことができるぞ。狙う機会は少ないと思うけど、是非一度は決めたい連続技の一つだ。

また、カウンターで中段パンチがヒットしなかった場合は、リボルビング・ロッドを出せば当たってくれる。これも覚えておいて損はないぞ。



↘+Aがカウンターヒットで



ハイパートンファーがギリギリ間に合うぞ

初心者向けワンポイント対人戦攻略

覚えてもらいたいのは、→A、→A、→Bのラッシュ攻撃。これを決めれば相手を浮かすことができるので、空中で追い討ちをかけることができるぞ。この時、追い討ちに使うのはミドルインパクトT.T。これさえ覚えれば、連続技においては何もいうことないっす。

次は、→A、→A、→B、の1発目をガードされた時の対処法。→A、→Aのあと、普通は→Bを出すのだが、→Bは中段攻撃なので、相手はしゃがみガードできないのだ。

従ってしゃがみガードしている相手にはそのまま出していい。逆に相手が立ちガードしている場合は、→Bを↙Bに変えよう。すると下段攻撃に変化するので、うまく使えば完全な2択として活用できるのだ。これが、前号（4月号）で紹介した基本ラッシュだ。ぜひ覚えておこう。

最後は飛び道具であるリボルビング・ロッドの使い方。この技は相手と離れていてもダメージを与えられるという点で、かなりおいしい技なのだが、中距離では弱、遠距離では強といったように使い分けが必要なのだ。近い位置で強を出し、ガードされてしまったら反撃必死。使い分けには充分注意しよう。



→A、→Aから、→B（中段）と



↙B（下段）を使い分ければ2択になるぞ

技コマンド表

●特殊技
ダッジ・ニーキック　相手の立ちキック攻撃に対し←+B
スラントローキック　↙+B
オーバースウィング　←+A
ラピッド・ロッド　A+B
●投げ技
フック・スロー　→+C
●追い打ち攻撃
バウンティング・ロッド　↘+AorB
●必殺技
リボルビング・ロッド　↓↘→+AorC
ミドル・インパクト　T.T　↓↘→+B
ディスティーヴ・インパクト1－2　近距離で→←→+A
●超必殺技
ハイパートンファー　→←→←→+C

真・ラッシュ攻撃一覧表

・→A、→B
・→A、→A、→C
・→A、→A、→B、→B
・→A、→A、↙B、B
・→B、→B
・↙B、B
・AB、←A ※ラピッド・ロッド1～2発目のみキャンセル可能
・AB、↓B、B ※ラピッド・ロッド1～2発目のみキャンセル可能

●真・ラッシュ攻撃一覧表はSNKの資料をベースに、編集部で見つけたラッシュ攻撃を加えたものです。

キャラ別対CPU戦攻略

対CPU戦においても、やはり→A、→A、→BからのミドルインパクトT.Tが超活躍するぞ。それでは早速、攻略に入ろう。

●1人目はロバート。何の技でもいいからひたすら出し続けるだけで勝ててしまうぞ。これを機にオリジナルのコンビネーションや、連続技を開発してみよう。

すぐに倒せるパターンは、開始時から→A、→A、→B、のラッシュ攻撃を決め、浮いたところをミドルインパクトT.Tにつなげて空中連続技にし、さらに追い打ち攻撃を入れるというもの。以上のことを、2セット入れれば簡単に勝てる。



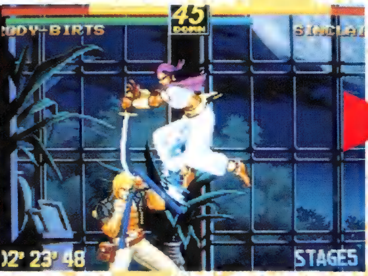
適当に技を出せば当たる。連続技の練習台にしてやろう

●2人目に出てくるのが刃。2人目にしては結構強いのだが、やり方を間違えなければ楽に倒せる。

やるべきことだが、まず少々間合いを広げておき、相手がこちらに歩いてきたら→A、→A、→Bのラッシュ攻撃を入れて、最後の追い打ち攻撃までキッチリ決めよう。間合いが近すぎると、相手は頭突きやしゃがみキックなどで攻撃してくるので、間合いの広さはキッチリと覚えておこう。

●3人目は香澄。→A、→A、→Bのラッシュ攻撃を使って、ゴリ押ししているだけでも結構勝てるぞ。もちろん、対刃のように間合いを取りながら闘うと、なお効果的だ。

●4人目はリョウ。やはり→A、→A、→Bのラッシュ攻撃パターンが有効。刃、香澄のように間合いをとりながらラッシュを仕掛けても、より楽に勝てるぞ。



ダイブソードがきたら立ちガードして…



投げよう。ラッシュ攻撃も入るぞ

●5人目に出てくるのが、シンクレア。このキャラは結構厄介。有効と思われるパターンは、中間距離でしゃがみガードして待つこと。すると、まれにダイブソードを出してくるので、キッチリガードしてから投げや、→A、→A、→Bのラッシュ攻撃を決めていこう。また、パンチ、キックの中段攻撃や、スイッチバックソードを出してくることもある。これらに対しては、うまく反応して立ちガードしたい。

●6人目はカーマン。こいつも待ちパターンが有効。まず開始時から立ちガードをしよう。すると、よくクイック・アンダー・ストレートや、しゃがみキックを出してくるので、それぞれの技に合わせた対処法で対応しよう。

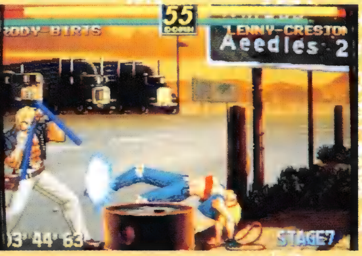
まず、クイック・アンダー・ストレートに対しては、そのまま立ちガードをしておき、ガード後、すかさず技を当てるとカウンターで浮かすことができるので、空中連続技を叩き込もう。

しゃがみキックに対しては、うまく反応してしゃがみガードをしよう。ガードしたあとは、ダッシュから→Bを当てて浮かせる。そして、空中連続技を決めよう。



このあとは何を当てても浮かすことができるぞ

●7人目はレニィ。まずは画面端で立ちガードする。するとロー・サマーソルト、チェスト・バンプ、プッシュ・インパクトなどの技を出してくるので、ロー・サマーソルトはガード後、ダッシュしてから→A、→A、→Bのラッシュ攻撃を入れ、その他の技をガードした時は、そのままラッシュ攻撃を入れよう。



画面端で立ちガードしてスキのある技を待とう

●8人目は王。しゃがんで待っていると、中段攻撃（フライパン）や頭突進から足払いをよく出してくるので、それぞれ対処しよう。

まず、何かしてくると思ったらすぐに立ちガード。フライパンは2段の中段攻撃なので問題なしだが、頭突進後の足払いはその名の通り下段技なので、すぐにしゃがみガードしよう。それぞれガードしたあとは、オーバースウィングなどで浮かせてから空中連続技を決めよう。

強敵！ ワイラー

ラストのワイラーが強敵。まず対レニィと同じように画面端で待ち、相手の立ちパンチなどのスキに→A、→A、→Bのラッシュ攻撃を入れ、ダウンを奪おう。

そのあとは、挑発しまくって気力を0にしよう。そして、近づいてきたら再び挑発する。すると、カスのブラック・アウトを届かないのに出してくるので、そのスキにオーバースウィングを当てて空中連続技につなぐなり、ラッシュ攻撃を仕掛けたりするだけ。そしてまた挑発だ。



相手の気力がない時に挑発してブラック・アウトを誘い…



そのスキにオーバースウィングなどを当てよう

やっぱりムチが強い！



レニィ・クレストン

攻略／T-DEN

T-DENのオススメ連続技

●立ちパンチ×1〜4→プッシュ・インパクト→チェスト・バンプ→立ちパンチ×2、➡A、➡A、立ちパンチ×2→プッシュ・インパクト→➡B

前号の空中連続技のところで触れているように、立ちパンチ（通常ヒット時）からプッシュ・インパクトにつなげることができ、なおかつプッシュ・インパクトでよろけた相手をチェスト・バンプで浮かせることができるので、こんな連続技が可能になる。

立ちパンチ4発からすべて入ると、体力満タンから相手を倒すことができる。が、かなり難しいので練習が必要かも（この連続技はジェイケイ君に教えていただいたものです。大感謝）。

難しいようならば、チェスト・バンプで浮かせて、直接➡A、➡A、➡Bやフリック・ショットにつなげたり、立ちパンチ×1〜3発、プッシュ・インパクト、➡Bで代用してもいいだろう。



立ちパンチが通常ヒットしたら…



➡➡Aを当ててよろめかし…



➡➡Bで浮くので連続技のチャンス

●相手を浮かせてから、フリック・ショット（2〜4発）

相手が画面端近くの時に、中段キック、オーバー・スウィング・ショート、チェスト・バンプなどで浮かせて、フリック・ショットにつなげる。フリック・ショットにつなげる。気力が満タンならば、4発入れることができる（中央付近でも中段キックで相手を浮かせた場合は、2発入れることができる）。

また、最初の連続技を組み込んで、立ちパンチ×1〜4発→プッシュ・インパクト→チェスト・バンプで浮かせた時に、相手を画面端近くに持っていくことができれば、フリック・ショットにつなげることもできる。

最後に中段キックで相手を浮かせてから、すぐに超必殺技を出すと、空中の相手に入れることができる。これは、覚えておいて損はない。



画面端付近で相手を浮かせて…



これを空中の相手に当てた後…



もう一度フリック・ショットを当てることができるのだ

技コマンド表

●特殊技
オーバー・スウィング・ショート　←+AB
ロー・サマーソルト　←or↖+B
オーバー・スウィング・ロング　←+A
チェスト・バンプ　➡➡+B
プッシュ・インパクト　➡➡+A
インパクト・トゥ・バンプ　チェスト・バンプ後A
スウェー　A+B
●投げ技
トワイン・スロー　➡+C
●追い打ち攻撃
スクワッシュ・キック　↘+AorB
●必殺技
フリック・ショット　↓↘➡+A
ウィップ・ラッシュ　➡←➡+A
フォースイッシュ・レイブ　↓↙←+A
●超必殺技
フリック・ブレイク　➡←↙↓↘➡+C

真・ラッシュ攻撃一覧表

・➡A、➡B
・➡A、➡A、➡B
・➡A、➡A、←B
・➡A、➡A、➡C
・➡B、➡B
・➡➡A、➡B
・しゃがみB、←B

初心者向けワンポイント対人戦攻略

レニィの場合、対人戦でも初心者、上級者であまりやることに変わりがないので、かなり扱いやすいキャラだ。

近距離戦では、通常技の中で一番使える立ちパンチをメインに使う。立ちパンチが当たる間合い、もしくは相手の目の前で空振りするくらいの間合いをうまくキープしつつ、前後に動きながら出すようにしよう。



優秀な立ちパンチをメインに

立ちパンチが通常ヒットした場合は連続技を叩き込もう（一番簡単なものは、➡A、➡A、➡Bにつなげて、しゃがみ途中パンチで追い打ち攻撃を決める。もしくは、立ちパンチからプッシュ・インパクト、➡Bがいい）。

立ちパンチがカウンターヒットすると相手は浮くので、➡A、➡A、➡Bで追い討ちし、しゃがみ途中パンチの追い打ち攻撃も入れられる。

また、立ちパンチだけでなく、パンチのラッシュ攻撃や、牽制を兼ねてフリック・ショットを使っていけば、かなり闘えるようになる。



たまに牽制として使うといい

レニィの場合、いかに立ちパンチをヒットさせるかが、勝負のポイントとなる。

●真・ラッシュ攻撃一覧表はSNKの資料をベースに、編集部で見つけたラッシュ攻撃を加えたものです。

キャラ別対CPU戦攻略

レニィの対CPU戦における基本的な戦法は以下の2つ。細かい点はキャラ別のところを見て欲しい。

基本戦法①。試合開始直後位の間合いから、ただパンチのラッシュ攻撃（➡A、➡A、➡B）を狙っていくだけ。

ラッシュ攻撃がすべて入れば、相手を転ばせることができるので、しゃがみ途中パンチで追い打ち攻撃しよう。ラッシュ攻撃の➡A、➡Aを相手にガードされてしまった時は、相手が立ちガードしているか、しゃがんでガードしているかを見極めよう。

立ちガードしている時は、➡Bを出すと当たってくれることがあるので、出してしまっても構わない。がしかし、しゃがみガードしている時は、空振りしてしまうことがあるので、出さないようにしよう。


基本はパンチのラッシュ攻撃…

基本戦法②。試合開始直後の位の間合いからパンチのラッシュ攻撃を出し、➡A、➡Aの部分を相手にガードさせたあとに（ラッシュ攻撃の最初が当たっていたら、基本戦法①で）、立ちパンチを2〜3発出すと結構当たるので、連続技を入れよう。


➡A、➡Aと出しておく…


最後の➡Bが当たってくれれば、しゃがみ途中パンチで追い打ち

ゲージが赤くなったら、超必殺技を間合いを離してから出したり、相手の起き上がりに重ねるように出して、一発逆転を狙うのもいいだろう。

●1人目は王。1人目だけあってガードが甘いので、➡A、➡Aを連発しているだけでも勝つことができる。基本戦法①でOK。ここで、連続技の練習をするといいだろう。

●2人目はカーマン・コール。カーマンもガードが固くないので、基本戦法①でいい。

●3人目は香澄。香澄も基本戦法①でOK。香澄の立ちキックをガードできれば、➡A、➡A、➡Bが入るので、追い打ち攻撃まで入れよう。

●4人目はリョウ。リョウに対しては、基本戦法②を使っていけば問題ない。また、ゲージが赤くなると、龍虎乱舞を出してくることがあるので、気力を減らしたりしておくとなおいい。

●5人目はロディ。ロディに対しても基本戦法②が有効。また、➡A、➡Aをガードさせたあと、少し時間を置いてからロー・サマーソルトを出すと、当たることが多い。この2つを使い分ければOK。


リョウ、ロバートの龍虎乱舞に注意

●6人目は刃。刃に対しても基本戦法②を使っていけばいい。たまに不破流竜巻蹴りを出してくるが、ガードもしくは空振りした場合は、相手に密着して起き上がるのを待ち、起き上がったらロー・サマーソルトを出せば2ヒットする。

●7人目はロバート。ロバートも基本戦法②でOK。ロバートもゲージが赤くなると、リョウと同様に龍虎乱舞を出してくることがあるので注意。

●8人目はシンクレア。シンクレアに対しては、下段攻撃に注意しながら攻撃してくるのを待つ。ガード後、間合いが離れている時はダッシュで近づいて、パンチのラッシュ攻撃を入れよう。間合いが近い時は、プッシュ・インパクト、➡Bが入る。

強敵！ ワイラー

ラスボスのワイラーに対しては、まず試合開始と同時にしゃがみガードして、近づいてくるのを待つ。ワイラーが攻撃してきたら、立ちガード後に反撃しよう。

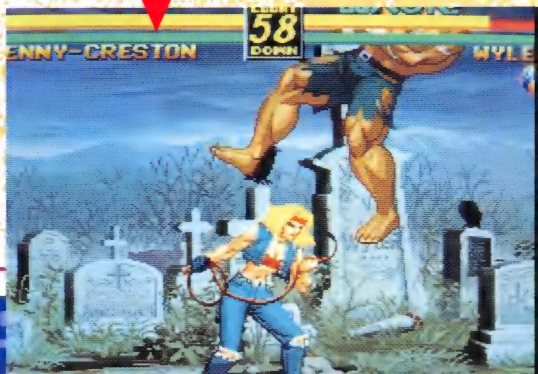
突き上げアッパーの場合は、プッシュ・インパクト↓チェスト・バンプ↓➡A、➡A、➡B↓しゃがみ途中パンチが入る。

レッドショルダーは中段なので、立ちガードして、チェスト・バンプ↓➡A、➡A、➡B↓しゃがみ途中パンチを入れることができる。

そのあと、➡Aの先をガードさせてから➡Bを出すと、当たってくれることが多いぞ。

また、ワイラーの気力を減らしてから挑発すると（間合いをある程度離して）、カス状態の飛び道具を撃ってくるが当たらないうえ、スキだらけのワイラーに➡A、➡A、➡Bを入れることができる。


これを立ちガードして連続技を狙い


相手の体力をできるだけ減らす


しっかりガードして反撃する



白波轟閃がかなり使える

藤堂香澄（とうどうかすみ）

攻略／DSP-たろりん

DSP-たろりんのオススメ連続技

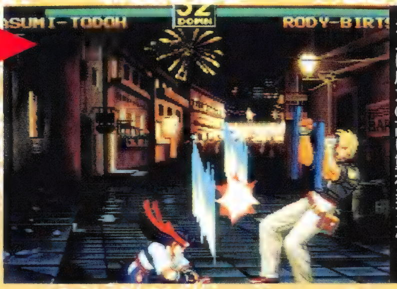
●双掌槍突脚→近距離立ちパンチ×2→藤堂流重ね当て

前号で紹介した連続技に近距離立ちパンチが加わったもの。中段キックなどでよろめかせたあとに狙っていこう。

決めるコツは、双掌槍突脚がヒットしたあと、タイミングよく前ダッシュで近づくこと。1発めの立ちパンチを入れるタイミングが結構難しく、相手キャラの位置が高すぎると2発目の立ちパンチが当たらず、低すぎると重ね当てで拾えなくなってしまう。


香澄の浮かせ技といえばコレだ


ダッシュで近づいてパンチを2発


シメは威力の高い重ね当てだ

●双掌槍突脚→藤堂流・雷咆吼→近距離立ちパンチ、←B、AB（または近距離立ちパンチ、C攻撃）

画面端限定の連続技。双掌槍突脚で浮かせたら、落ちてくる相手に高い位置で藤堂流・雷咆吼を当て（双掌槍突脚からすぐに出そう）、立ちパンチにつなぐ。藤堂流・雷咆吼はスキが小さいので、次の立ちパンチが入れやすく、結構難易度は低いと思う。

藤堂流・雷咆吼は相手キャラによっては、最速のタイミングで出すと当たらないことがある。その場合は、双掌槍突脚のあと、一拍おいてから出すべし。

立ちパンチのあとは、ボタン連打で←＋B（白波）。次のABは少し遅らせて出す。なぜなら、普通、打ち上げ技を空中の相手に当てても高く浮かすことはできないが、なぜか白波だけは空中の相手に当てても、再び高く打ち上げ直すことができる、魔法の技なのだ。

ABの代わりに、白波で浮かせ直したところに立ちパンチ、C攻撃といれてもよいし、立ちパンチ、白波と繰り返してもいい（間合いがだんだん離れていくので、2セットが限界）。


浮かせたあと、この辺で雷咆吼


そこから立ちパンチ。ボタンは連打でOK


白波で浮かせ直し、さらに追い討ち

技コマンド表

●特殊技	
殺拳陰打	相手の中段パンチ攻撃に対し←＋A
殺掌陰蹴	相手の立ちパンチ攻撃に対し←＋A
露払い	さばき中にA
轟閃	A＋B
白波	←＋B
双掌弾	→→＋A
双掌槍突脚	双掌弾後←＋B
草薙	双掌弾後↓＋B
飛槍	→→＋B
●投げ技	
持ち回し前落とし	→＋C
●追い打ち攻撃	
甲割り	↘＋AorB
●必殺技	
藤堂流 重ね当て	↓↘→＋A
藤堂流 雷咆吼	↓↙←＋A
●超必殺技	
藤堂流 秘伝超重ね当て	←→↘↓↙←＋A

真・ラッシュ攻撃一覧表

・→A、→B
・→A、→A、→B
・→A、→A、→C
・→B、→A、→B
・→B、→A、→C
・→B、→B
・→→A、←B
・→→A、↓B
・←B、AB

初心者向けワンポイント対人戦攻略

まず、遠距離では←B、ABのラッシュ攻撃が使える。2発は共にリーチが長く、ヒットするとダウンを奪えるし、ダメージ量もなかなか。1発目が空振りしても、そのあとに伸びていく2発目が当たることが多い。相手にとってもかなり嫌な技のハズだ。


1発目をかわして安心している相手を2発目が襲う

相手をダウンさせたら、とりあえず密着して相手の起き上がりを待つ。そして、投げか中段キックの2択攻撃を仕掛けてやろう。メインに狙っていくのは投げだ。

これを嫌って相手がしゃがみガードするようになったら中段キックを重ねる。起き上がり下段キックを出してくる人には、しゃがみガードしてから双掌槍突脚→空中連続技で大ダメージだ。起き上がりの攻防は読み合いになるが、うまくいけば一気に攻めれる。

起き上がる瞬間を狙ってさばき→露払いもグッド。起き上がり下段キックと投げは食らってしまう（タイミングを合わせれば一応起き上がり下段キックの後ろに回り込むこともできるが、タイミング激ムズ）が、他の行動には対処できる。しかも、相手がガードを固めていても、露払いはガード不能なのでヒット。


ガード不能のこの技で確実にダメージを与えてやろう

露払いのあとはC攻撃を出そう。反撃しようとした相手をさらに吹っ飛ばせるぞ。

●真・ラッシュ攻撃一覧表はSNKの資料をベースに、編集部で見つけたラッシュ攻撃を加えたものです。

キャラ別対CPU戦攻略

まず、基本となる戦法を紹介しよう。

基本戦法①。1〜4人目まで有効なパターンで、⬅＋B、AB（通称白波轟閃）のラッシュ攻撃を当てていくもの。1発目の白波がヒットすると、浮いた相手に2発目の轟閃もヒットするし、白波が空振りしても、次の轟閃だけ当たることが多い。

ダウンを奪ったら、相手の起き上がりに双掌槍突脚を重ねる。すると、1発目はガードするが2発目を食らって浮いてくれる。空中連続技を叩き込もう。

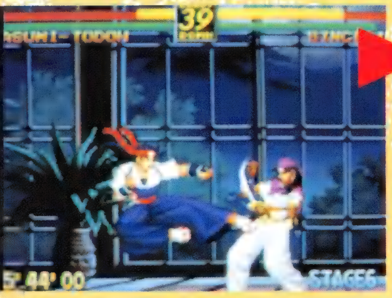


前半ステージのCPUキャラはなぜかガードを解いて浮いてくれる

もし2発目もガードされたら、すぐにC攻撃や白波轟閃を出して間合いを離し、白波轟閃を当てるところからやり直すべし。

基本戦法②。後半ステージでは、白波轟閃がガードされてしまうようになるのでこちらを使おう。

そのパターンとは、ジャンプC攻撃で跳び込んでガードさせ、着地と同時にC攻撃を出すというもの。CPUキャラは、ジャンプC攻撃をガード後、反撃しようとしてくるので、それを出の早いC攻撃で潰すというわけだ。



ジャンプC攻撃をガードさせ…



出が異常に早いC攻撃を出そう

このパターンの注意点が1つ。ジャンプC攻撃は低い打点で（着地寸前）ガードさせなければならない。

さて、C攻撃がヒットすると相手はダウンするので、前半ステージと同じく、起き上がりに双掌槍突脚を重ねにいってもよい。まずガードされてしまうが、当ればラッキー。

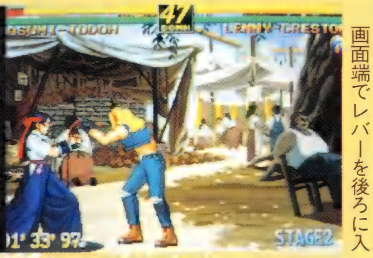
もう1つ、特殊なパターンがある。しゃがみガードをして相手の中段攻撃を誘い、すぐに立ちガードに切り替えてガードし、相手の技のスキに反撃するというもの。対王　覚山戦などで使える。

ここからは相手キャラ別に詳しく解説していこう。

●1人目のロディは、いきなり双掌槍突脚を当てにいくだけで勝つことができる。暴れ出したら白波轟閃だ。

●レニィは基本戦法①で楽勝。また、出してくるムチ技にタイミングを合わせて⬅＋Aの殺掌陰蹴を決めることもできるぞ。楽しい。

●刃は基本戦法①の亜流。画面端でレバーを後ろに入れて待つ。そして、刃が白波の当たる間合いまで近づいたら白波轟閃だ。まれに出す不破流竜巻蹴りは、ガード後に双掌槍突脚を入れよう。



当て身炸裂！　ムチは遅いので見てからでも反応できる

●ロバートは基本戦法①でまったく問題ない。

●王は前述したように、しゃがみガードで頭突進を誘うパターンが有効。ガード後は➡B、重ね当ての連続技を決めよう。ただし、間合いが近いと中段パンチ（フライパン）を出してくるので注意。



先端が当たるように出すとよく決まる

●シンクレアからは基本戦法②を使う。まれに出すダイブ・ソードは、立ちガードしてから着地のスキを投げよう。

●カーマン、ワイラーも基本戦法②。カーマンはジャンプC攻撃をよく食らってくれる。ワイラーも特に問題ないだろう。近づかれてパンチでラッシュをかけられたら、さばきで脱出すると吉。



このあと足払いがくることもあるので、よく見よう

強敵！ リョウ・サカザキ

香澄にとっての強敵は、やはり最終ボスであるリョウ。普通に跳び込むと虎砲で返されてしまうためだ。まずは挑発してリョウの気力を減らそう。幸い、香澄の対極限流キャラスペシャル挑発は、1回ですごい量の気力を奪うことができるので、それ程苦労はしない。挑発の最中にリョウが歩いて近づいてきたら、C攻撃を出すとよく決まる。

さて、リョウの気力がなくなったら、あとは基本戦法②でOK。ただし、技をガードさせたりダウンを奪ったりすると、だんだん気力が回復してくるので、しばらくしたら再び挑発しよう。

また、間合いが離れているとリョウは気力タメを始めることが多いが、この時も挑発。一度体力をリードしてしまえば、あとは逃げながら挑発しているだけでタイムオーバーまで時間稼ぎができる。



極限流も大したことないなー

浮かせてからの連続技がメイン



不破(ふ)(は)　刃(じん)
攻略／ジェイケイ

ジェイケイのオススメ連続技

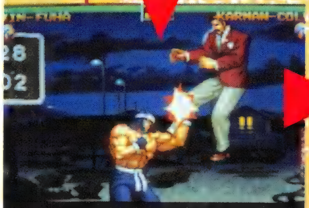
●ボディ突き（カウンターヒット）→ボディ突き→ボディ突き→真空斬首刀→開脚踵落としor追い打ち攻撃

密着に近い状態でボディ突きがカウンターヒットした時限定の強力連続技。王、レニィ、シンクレア、ワイラー以外に入るのを確認済み。

浮かせたあとのボディ突きは、ダッシュで真下に潜り込みつつ、手の先がギリギリ当たるように当てよう。できるだけ近くて高い位置で当てる必要があるぞ。これがうまく当たれば、あとは間隔を置かずに技を出していけばOKだ。

また、最後の真空斬首刀を➡A、➡A、➡B↓天誅落に変えれば、さらにダメージが増える。これはロバート、ロディ、香澄、王、カーマンに入るのを確認した。


浮かせたらこれぐらいで1発…


そして、さらにもう1発、ボディ突き…


最後は真空斬首刀だ

●画面端で、ボディ突き→闘神翔

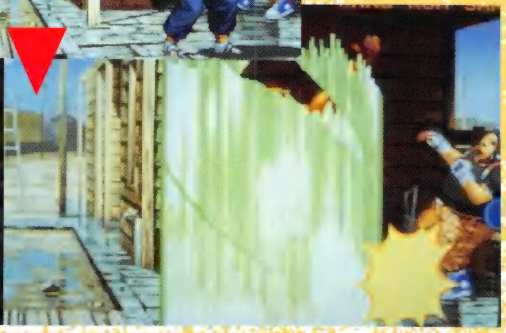
一応入る。ボディ突きは、刃以外になら通常ヒットでもOKだ。決まる状況はまずないと思うけど。

なんでこんなのが載っているかというと、刃は基本の連続技が超安定な反面、他にこれといった連続技が見当たらないのだ。変なのだったら、ロディ相手に画面端で、ボディ突き（カウンターヒット）↓流影陣↓流影陣とか、カーマン相手に、ボディ突き↓➡A、➡A↓流影陣とかがあるんですけど。

コツも説明しちゃうと、1つ目はボディ突きから間隔を置かずに流影陣を出すだけでOK。1発目の流影陣の終り際が当たれば成功だ。

2つ目はダッシュから➡A、➡Aをできるだけ高く近い位置で当て、すかさず流影陣を出すこと。ヘナい。


ボディ突きから…


叫ぶ。決めるチャンスは?

初心者向けワンポイント対人戦攻略

とりあえず覚えておきたい技として、頭突き（➡➡＋A）としゃがみ途中キック、Aのラッシュ攻撃がある。頭突きは中段攻撃、しゃがみ途中キックは下段攻撃になっているので、うまく使い分けていくといい。


これは下段攻撃。追加攻撃はレバー中立で出すように

頭突きは、通常とカウンターヒットの両方で浮かすことができ、しゃがみガードにヒットさせるとよろめかせることができる。よろめいた相手にはもう一回頭突きを当てれば、浮かせることができるぞ。


頭突きは中段攻撃。判定も強め

浮かせたあとは、➡A、➡A、➡Bを入れてからダウン攻撃の天誅落（⬇⬆＋A）を入れるのがお手軽で強力だ。

接近時はボディ突き（⬅＋A）が使える。出るのが早く、相手の連係に割り込めることが多いのだ。ただし、王などの小さいキャラには当たりにくい（使えない）ので注意。

その他、➡A、➡A、➡Bのラッシュ攻撃を使って攻める方法もある。1発目のリーチが短いのが難点だが、判定は結構強いので、1発目を空振りしつつ突っ込んでもいい。このラッシュ攻撃は連続ガードになっていないので、2発目でやめて再びラッシュ攻撃や、3発目まで出しきるなど、変化を持たせていけば反撃のタイミングを間違えた相手にヒットするぞ。

技コマンド表

●特殊技	
ボディー突き	←＋A
側退撃	←＋B
頭突き	→→＋A
不破流竜巻蹴り	→→＋B
開脚踵落とし	A＋B
2段ジャンプ	ジャンプ中↖or↑or↗
天誅落	敵ダウン時↓↑＋A
●投げ技	
天逆投	→＋C
●追い打ち攻撃	
転身弾	↘＋AorB
●必殺技	
流影陣	↓↘→＋A
真空斬首刀	↓↙←＋A
猛牛流投陣	→←↙↓↘→＋C
忍隠れ	↓←↙＋B
●超必殺技	
闘神翔	↓↓＋C

真・ラッシュ攻撃一覧表

- →A、→B、→B
- →A、→A、→C
- →A、→A、→B、→B
- →B、→B
- しゃがみ途中A、↓B
- しゃがみ途中B、A

●真・ラッシュ攻撃一覧表はSNKの資料をベースに、編集部で見つけたラッシュ攻撃を加えたものです。

キャラ別対CPU戦攻略

最初に使える空中連続技の紹介から。頭突き（ボディ突き）↓➡A、➡A、➡B↓天誅落（以下基本連続技）だ。それほど難しくないので、ぜひマスターして欲しい。

次に、出現順にCPUキャラを攻略していこう。

●まずはロディ。こいつは適当でも勝てるのだが、一応パターンを紹介しておこう。スタート直後に頭突き↓基本連続技を決め、起き上がりに頭突き↓真空斬首刀でOK。真空斬首刀は引きつけて当てないと倒せないので注意。追い打ち攻撃を入れよう。

●ロバートも同じパターンでOK。うまくいけば1ラウンド6秒ちょっとで倒せるぞ。

●カーマンだが、やはり開幕頭突きがよく当たる。

そのあとは、立ちガードで待ち、技のスキに反撃していこう。突進パンチと2段蹴りは立ちガード後に頭突き↓基本連続技を。しゃがみキックは大抵空振りするので（当たりそうならしゃがみガード後に）、ダッシュしてから頭突き↓基本連続技だ。

●王に対しては、➡A、➡A、➡Bのラッシュ攻撃が有効。かなりの確率で食らってくれるぞ。天誅落も忘れずに決めよう。1発目は空振りしてもいいので、スタート直後から出して構わない。

●シンクレアは、まずバックダッシュで間合いを離し、ジャンプパンチをガードさせたあと、立ちガードしよう。すると、回転剣攻撃や大振りの斬り攻撃などをガードできるので、そのスキに頭突きから基本連続技が決まるぞ。

●レニィに対しては待ちで闘おう。バックステップで画面端まで後退し、立ちガードしていると、突進技（両手突きやタックル）を出してくるので、ガード後にボディ突きで反撃、基本連続技を決めよう。



反撃の狙い目は2種類の突進技だ

その他、バク転蹴りや立ち蹴りに真空斬首刀で反撃することもできるぞ。スキを見て挑発をしておけば完璧だ。

●ワイラーはシンクレアと同じパターンでOK。ジャンプパンチのあと、横振りパンチや2回当たるアッパーなどがくるので、ガード後に横振りパンチはボディ突き→基本連続技で、アッパーは真空斬首刀↓天誅落で反撃しよう。

また、ジャンプパンチから着地で猛牛流投陣を出すパターンもある。ダメージが小さく、倒す前に気力がなくなってしまうので、前述のパターンを1回おこなってからこのパターンに移行するのがオススメだ。

ただし、たまに出してくる蹴りには反撃できない（猛牛流投陣ならOK）こと、ジャンプパンチがヒットしてしまうと投げられやすいことには気をつけるようにしたい。

●最後のリョウだが、しゃがみガードして待ち、写真の間合いまで歩いてきた時に立ちガードに切り替えると、中段パンチを空振りさせることができるので、そこに➡A、➡A、➡B↓天誅落を決めよう。

たまに突進下段パンチを出してくることもあるが、これはガード後に頭突きから基本連続技が入るぞ。

注意したいのが龍虎乱舞。一応ボディ突きで返せるのだが、失敗するとヒドい目に会ってしまう。天誅落を決めないなどして、相手がヒートモードにならないように調節するのが無難だ。



ジャンプパンチをガードさせて…


立ちガードしよう。これは横振りパンチなので…



すぐにボディ突き。タイミングはかなり早めだ



このへんで中段パンチを出すので…



すぐに立ちガードして空振りさせよう

強敵！ 藤堂香澄

なんだかこっちの技をよく潰してくれる香澄ちゃん。挑発も多用するので頭にくることこのうえない。倒すのにもちょっと苦労してしまうのだ。

まずスタート直後は頭突き↓基本連続技。まれにガードされるが、出した方がお得。

そのあとは画面端まで後退し、近づいてきたら後方に2段ジャンプしてC攻撃を出そう。これがヒットしたら開脚踵落としを決めて、すぐに後方ジャンプ〜繰り返しだ。

ジャンプC攻撃をガードされたら、起き上がったあとに少ししゃがみガードで様子を見る。たまに足払いをガードできるので、頭突きで反撃↓基本連続技。何も出してこなかったり、重ね当てをガードしたら後方2段ジャンプだ。



C攻撃は早めに出すように。ヒットしたらA＋Bを当てよう



NINJA MASTER'S
〜覇王忍法帖〜



徹底紹介第3弾!!
全キャラ必殺技コマンド表&噂の真超力も公開だ！

ADKの送る、シリアス格闘アクション『ニンジャマスターズ』の紹介も、はや3回目をむかえることとなった。今月は、いよいよ全キャラの必殺技と、最新版のシステム解説をおこなうぞ!!

システム&必殺技解析／ジェイケイ、修羅騎士　鷹

ADK	格闘アクション	330M
MVS 5月発売 価格未定	カセット 発売日未定 価格未定	CD 発売日未定 価格未定

ココがこうスゴい!! 忍者なシステムの数々

スプレンディッドコンビネーション

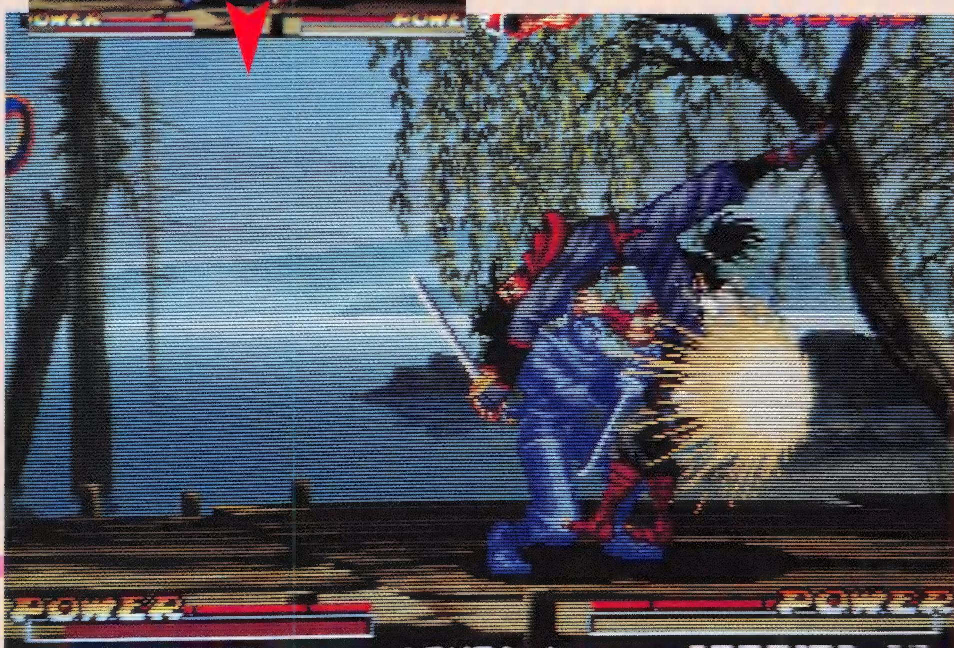
今まで『フリーコンビネーション』と呼ばれていたシステム。通常技を組み合わせ、連続で攻撃するコンビネーション技のことで、弱→強などの制約がないのが特徴。

現段階では、コンビネーション発動中には自分に残像がつき、一目でソレと分かるようになっている。

スプレンディッドコンビネーション（以下NINJAコンボ）の中には、通常技にはない、NINJAコンボ専用の技もあり、中には投げや飛び道具なども含まれているようだ。



NINJAコンボ中は、自分に残像がつくぞ！　イカす！



そして、通常技にはないグラフィックの技もふくまれている

すぐに使うか、残しておくか ゲージと必殺技の関係

このゲームに登場するキャラたちの持つ必殺技は、弱と強の2種類以外に、ボタン同時押しによる『真必殺』と呼ばれるパワーアップ版の必殺技が使える。ただし、強力な必殺技を無制限に使えるほど甘くはなく、画面下部にあるゲージがMAXまでたまっている時しか使えないのだ。

画面下部にあるゲージは、相手に技をヒットさせるかガードさせれば徐々にたまっていくのだが、このゲージのたまり具合によって効果や見た目の変わる『超力必殺』という技にも関係している。



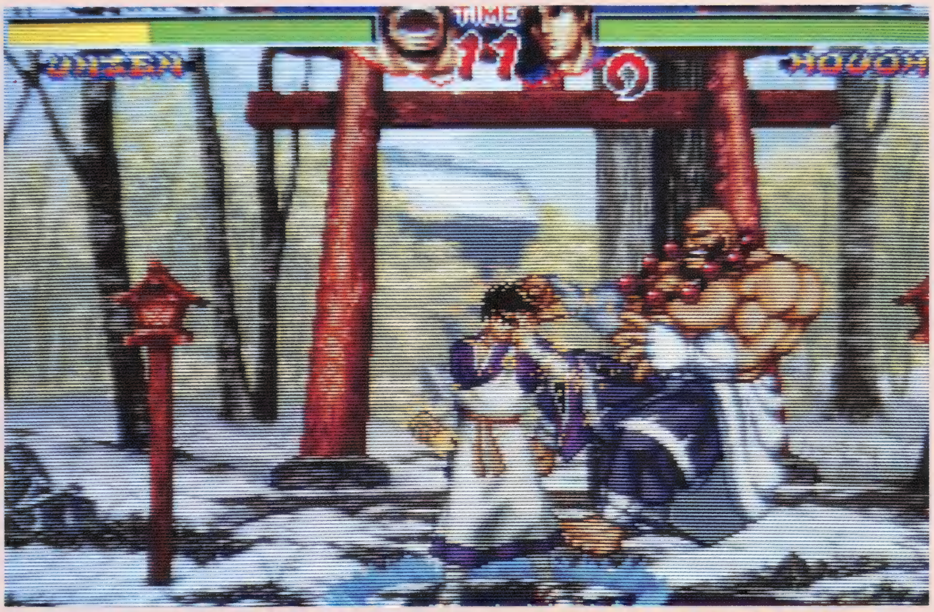
これはカムイの鬼雨。ゲージがたまると…



火の弾が３つに増え、炎も大きく燃え広がるぞ！

また、ゲージMAX時にABC同時押しで『真息吹』というモードに入ることができる。『真息吹』使用中は、ゲージが少しずつ減少していくが、この間、一度だけ『真超力』という強力な必殺技（他でいう超必殺技）が使え、しかも攻撃力がアップする。

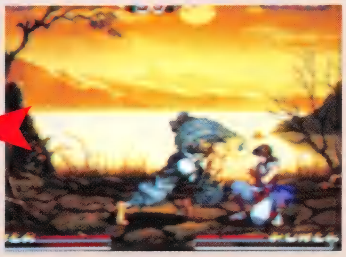
通常、『真超力』は、体力ゲージが赤くならないと使えないので、『真息吹』の使いどころがかなり重要だぞ。



『真息吹』を使用した瞬間は、攻撃力もある

待ち撲滅？中段攻撃 攻めて攻めて攻めまくれ!!

また、『ニンジャマスター』では、すべてのキャラが中段攻撃（↗＋A or C）を持っていて、この中段攻撃をしゃがみガードしようとすると食らってしまう（当たり前）。キャラによってはNINJAコンボの一部に中段攻撃が混ざっていたりもする。つまり、このゲームでは、攻めて攻めて攻めまくった方が有利ということ。その方が気持ちいいしね。



しゃがんでいる時に中段攻撃を食らうと…

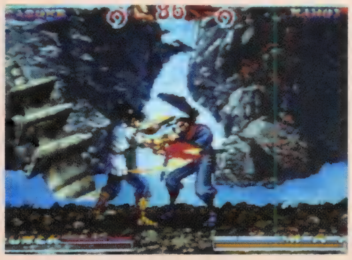


こんな感じで"よろけ"てしまう。しかも、よろけ中は無防備なので、さらに攻撃を食らってしまうぞ！

※記事中のコマンド類はキャラクターが右を向いている時のものです。また、画面写真および解説は開発バージョンを使用しているため、変更の可能性があります。



忍者なので当然（?）3角跳びができる



武器取り出しに攻撃判定アリ。キャンセル必殺技も可能だ



オーソドックスな主人公キャラだ!!
サスケ

基本性能

このゲームの主人公であるサスケは、バランスが取れたキャラクターといえる。必殺技の数は少ないものの、対空技、飛び道具、突進技と一通りそろっている。忍者なので（?）三角跳びも可能だぞ。

使用武器は2本の小太刀で、リーチの長さは普通だが、すべての必殺技を素手でも武器ありでも出せるぞ。また、片方の武器で相手の攻撃を受け止めつつ、もう片方で攻撃する、打撃防御攻撃のような技もあるらしい。

必殺技解説

飛蒼月は手裏剣を投げる飛び道具で、スキは比較的大きい。弱～真の違いは飛行スピード（真が速い）で、スキはどれで出しても同じ。

飛蒼拳は上昇しながらアッパーを繰り出す技。出かかりに無敵時間があり、対空技、カウンター用の技として重宝するぞ。また、強（真）で出すと瞬殺烈火対応技となる。

蒼空脚は斜め上に跳び上がりながらの2段蹴り。出るのは早いのだがスキは大きいので、連続技用といえる。

蒼空脚・烈は斜め下に軌道を変えて突進していく技。こちらは1ヒットのみ。出せる高さにほとんど制限がないので、奇襲として役に立ちそうだ。ジャンプ攻撃をキャンセルして出すこともできる。

超力必殺は神撃破。両手から気を放出する技で、ゲージが半分以上たまっていれば、前進しながら攻撃する。もちろん攻撃力もUPするぞ。

真超力 疾風烈神撃

タイプとしては、いわゆる乱舞系の技なのだが、見た目は投げ技っぽい。

コマンドを入れると残像を残しつつ突進していき、ヒットすると相手もろとも空中高く上昇。その後、地面にたたきつけ、キリモミ状に回転しつつフィニッシュするぞ。

突進速度は速い方だ。



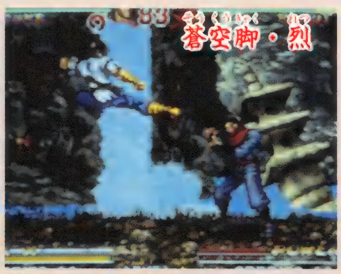
忍者といったら手裏剣だ



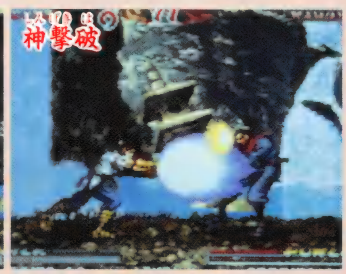
無敵時間のある対空技だ



出るのが早い。連続技のお供に



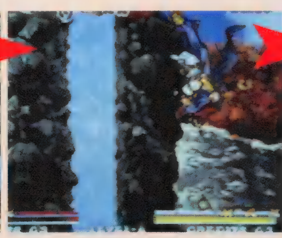
ジャンプからの急降下キック。奇襲技か?



ボタン押しっ放しで移動可能



まずは突進していき、



相手をつかまえて上昇、



地面に叩きつけたあと、グリグリ回転する

技コマンド表

●コマンド投げ	
→↘↓↙←＋D	
●必殺技	
飛蒼月 ↓↘→＋パンチ	武素素
飛蒼拳［瞬］ →↓↘＋パンチ	武素素
蒼空脚・旋 ↓↙←＋キック	武素素
蒼空脚・烈 ジャンプ中　↓↙←＋キック	武素素
●超力必殺	
神撃破 →←↙↓↘→＋AB	武素素
●真超力	
疾風烈神撃 →↘↓↙←↓↘→＋AC	武素素
●瞬殺烈火	
飛蒼拳 旋 →↓↘＋BorAB 空 ↓↘→＋パンチ 烈 ↓↘→＋パンチ	武素素

※表の技名後についている武・素・素は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、素は武器落とし状態をあらわしています。

跳ばせて落とせ!! バランス型キャラ・カムイ

カムイ



基本性能

サスケの好敵手（ライバル）である彼は、対空技、飛び道具、突進技と、欲しいものは一通りそろっている（逆をいえばそれしかないが）、万能キャラクターといえる。

武器での攻撃はもちろんのことだが、キック攻撃も比較的リーチが長い。

特性と呼べるものでは、壁にはりつくことができ、はりついたまま攻撃したり、そこから突進することも可能だ。

サスケ同様、三角跳びをすることも可能だ。


壁に張りついたまま攻撃したり…


突進して攻撃することが可能。通称ゼロ戦アタックだ

必殺技解説

風牙は、相手に向かってないを3発同時に投げつける飛び道具。出が早く、比較的スキが小さい。強で出すとスピードが速く、真で出すとないが炎になり、食らった相手が燃えるようになる。連続技にも組み込めるのだ。

龍頭牙は、肘からはじまり、手刀を出しつつ上昇していく技。出かかりに無敵時間がついていて、おもな使用方法は対空。強、真で出すと最高2ヒットする。

殺鬼は、蹴りを出しつつ突っ込んでいく突進技。スキが小さいため、ガードされても反撃は受けづらい。着地と同時にコマンド投げや龍頭牙で2択を仕掛けることができる。また、追加コマンドにより瞬殺烈火になるぞ。

火炎陣・鬼雨は、空中から火の輪を地上に投げつけて燃え上がらせる技。ゲージのたまり具合により1、2、3発と、投げる数が変わってくる。

今のところ火の輪は、地上に着くまでに通常技などでかき消されてしまうという悲しい欠点もある。

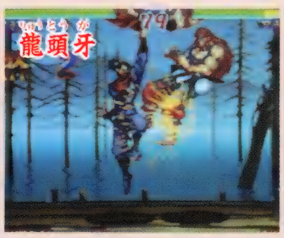
真超力 鬼烈斬・血煙

この技は、相手に向かって突進していき、パンチ、キック、斬りなどを複数入れ、とどめの一斬と同時に「滅！」とシメる、非常にカッコイイ乱舞系の技だ。

出るのが早いので、強の攻撃や、NINJAコンボの途中にキャンセルをかけて出せば、連続技にすることができるぞ。



忍者といったらやっぱりくない



無敵時間は結構長いようだ



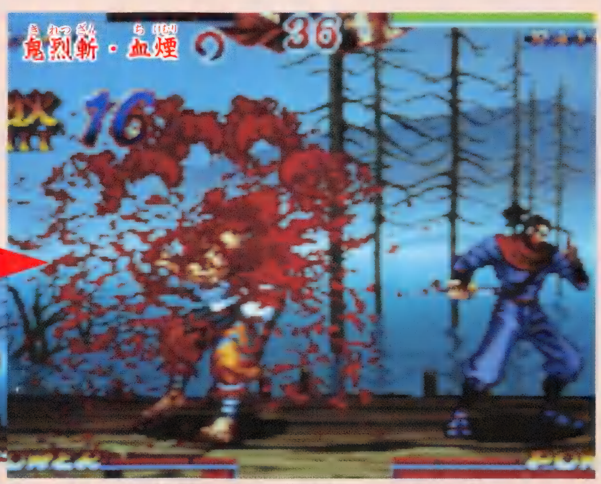
これは瞬殺烈火の3発目だ



火炎弾は自分が攻撃されても残る


カムイの真超力は乱舞技。まずは突進


そして大量の通常技を叩き込み



最後に斬りつけながら離脱、「滅！」の声とともに相手は血ダルマに…

技コマンド表

●コマンド投げ	
→←↙↓＋D	
●必殺技	
風牙（ふうが） ↓↘→＋パンチ	武素素
龍頭牙（りゅうとうが） →↓↘＋パンチ	武素素
殺鬼（さっき）［瞬］ ↓↙←＋キック	武素素
●超力必殺	
火炎陣・鬼雨（かえんじん・おにさめ） ジャンプ中→↘↓↙←＋AB	武素素
●真超力	
鬼烈斬・血煙（きれつざん・ちけむり） →↘↓↙←↓↘→＋AC	武素
●瞬殺烈火	
殺鬼（さっき）	武素素
骸（むくろ） ↓↙←＋キック	
業（ごう） ↓↙←＋キック	
殲（せん） ↓↙←＋キック	

※技名の後に［瞬］とある必殺技は瞬殺烈火に対応しており、追加入力で最大3回まで連続で出せます。

雷牙

プロレス好きなら使うしかない!?



基本性能

雷牙は、雷を放つ飛び道具など、その名の通り雷に関する技が多い。それに加えて投げ技も豊富で、飛び道具をかわしつつ投げることができる必殺技もあるぞ。また、NINJAコンボでは雷でしびれさせての連続攻撃がある。

また、なぜかプロレスの技（?）が多いのも目につく。➡＋C（中段攻撃）は低空ドロップキックだし、コマンド投げはパイルドライバーだ。

武器は特大の包丁。破壊力は抜群だが、リーチはイマイチ。やはり使い分けが重要になってきそうだ。



両手から放った雷で相手をシビれさせ…



首狩り投げにつなぐ。雷牙っぽいNINJAコンボだ

必殺技解説

雷撃殺は、両手を地面に叩きつけて雷を走らせる飛び道具。射程距離は短いが、立ちガード不能でスキが小さい。

地雷龍は雷撃殺が当たらないと出せない技で、突進から首刈り投げを仕掛ける。ガード可能だが、近距離で雷撃殺がヒットすれば連続技になる。

瞬殺烈火対応の突進技である爆雷撃は、追加コマンドでショルダータックル2連発→上昇アッパーまで出すことが可能。連続技に組み込めるぞ。

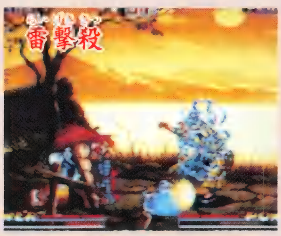
雷・地龍、天龍の2つは、回転しながら突進したあと投げる技。弱～真の順に投げる回数が増え、真ではキリモミネックブリーカー→背負い投げ→パイルドライバーになる。地龍は中段飛び道具をくぐることが、天龍は下段飛び道具を跳び越すことができる。

雷神召は、入力するとゲージをためはじめ、MAXになると3つの電撃球を身にまとう。1つ1つに攻撃判定があり、1回当たると消える。これを挟んで連続技をつなげたり、ガードさせつつ中段攻撃を狙ったりできるぞ。

真超力 閃光雷刃

包丁に大量の雷を込めて投げつける飛び道具。相手の飛び道具を貫通して飛んでいき、最大5ヒットする。

スキは小さいので使いやすいが、出したあと武器を落としてしまうので注意。



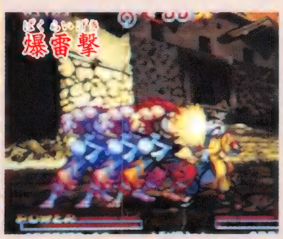
下段ガード不能の地をはう雷弾だ

技コマンド表

●コマンド投げ	
レバー1回転＋B	
●必殺技	
雷撃殺 ↓↙←＋パンチ	武素素
地雷龍 雷撃殺ヒット中に←↙↓↘→＋パンチ	武素素
爆雷撃［瞬］ ←ため→＋パンチ	武素素
雷・地龍 ←ため→＋キック	武素素
雷・天龍 ↓ため↑＋キック	武素素
●超力必殺	
雷神召 ↓ため↑＋BD	武素素
●真超力	
閃光雷刃 ↓↘→←↙↓↘→＋AB	武素
●瞬殺烈火	
爆雷撃 爆殺 ←ため→＋パンチ 雷殺 ←→＋パンチ 撃殺 ←→＋パンチ	武素素



シビれた相手にさらにつかみかかる！



突進技。頭突きのようにも見える



分かりにくいが、前転しているのだ



飛び道具を跳び越してゲットできる



つけたあとは普段通りの行動が可能だ



雷…　放電体質なのか？



そして投げる（そのまんま）。飛び道具を貫通するぞ

※表の技名後についている武・素・素は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、素は武器落とし状態をあらわしています。



アヤシイ術を使うおじいちゃん道士

天和

基本性能

天和は動きこそ素早いものの、小柄なので素手攻撃のリーチが全然ない。うまく接近して闘うことになりそう。

そんな天和も、武器を持った時のリーチはなかなか。ただし、大振りでスキが大きくなるし、素手時専用の必殺技もあるので、スタイルチェンジが重要になってきそうだ。

また、壁（画面端）にはりつくことができ、そこから反対側の壁に跳び移ったり、降りながら蹴りを繰り出したりと、トリッキーな動きが可能だ。普通の三角跳びもあるぞ。



天和はトリッキーな動きが特徴的

必殺技解説

呪縛符は、相手の動きを止める呪符を投げつける飛び道具。ヒット後は追い討ちが可能だ。射程距離は短いが、真で出せば画面端まで届くぞ。

旋空剣（拳）は、回転しつつ突進して攻撃する突進技。瞬殺烈火対応技で、連続技に使っていくのがよさそう。

風烈弾は低空でのクロスチョップみたいな突進技。下段飛び道具の上を跳び越しつつヒットさせることが可能だ。

守護獣烈弾も突進技で、お札を身にまとった超低空クロスチョップといった感じ。こちらは中段飛び道具をくぐれ、スキも小さい。長時間ためるとお札の数が増え、スピード、移動距離、威力が増える。

閃滅掌は大量のお札で目の前に障壁を作り出す技。多段ヒットするのだ。真だと光をまとい、判定が大きくなるぞ。

天魔円殺陣は、円状にお札を放つ技。早めに出しておくことで対空技になりそうだ。

太極破は霊力を放出する技で、ゲージによってリーチが変化。連続技に使えそうだ。

真超力 旋刃封邪

手の先から炎を放ちつつ、回転しながら前進していく技。足元の判定が弱く、連続技に組み込むこともできなそうだが、ガードさせれば複数回けずれる。スキが大きいので、乱用は控えたいところだ。



動きを止めたら追い討ちを入れよう



ジジイかっ飛び。まだまだ若い？



お札バリア装備のかっ飛び低空版だ



武器があると、ほんのちょっと長くなる



お札連発で障壁を作り出すのだ



お札を放出。対空技っぽい



回転、回転。少しづつ前進していくぞ



炎（霊力?）を放出しながら…



腰の何か（名称不明）から霊力を放出する

技コマンド表

●コマンド投げ	
←↓↙+B	
●必殺技	
呪縛符 ↓↘→+パンチ	武素素
旋空剣（拳）［瞬］ →↓↘+パンチ	武素素
風烈弾 ↓↘→+キック	武素素
守護獣烈弾 Dボタンを押し続けて離す	武素素
閃滅掌 パンチ連打	素素
天魔円殺陣 →↘↓↙←+パンチ	素素
●超力必殺	
太極破 ↓↙←↙↓↘→+AB	武素素
●真超力	
旋刃封邪 →↘↓↙←→↘↓+AC	武素素
●瞬殺烈火	
旋空剣（拳） 松旋 →↓↘+パンチ 竹旋 ↓↘→+パンチ 梅旋 ↓↘→+パンチ	武素素



残像に注目。NINJAコンボ中の武器取り出しだ

基本性能

鴉は浪人というわけで、日本刀を使って闘う。これによる攻撃はリーチが長いものが多いのが特徴だ。中でも武器あり時の➡A（中段攻撃）は長くて使いやすそう。

また、（鳥の）カラスを使って攻撃したり、武器をカラスに変化させて回収したりすることもできる。

鴉の武器取り出し、収納には攻撃判定があり、NINJAコンボに組み込めるぞ。



刀をカラスに変化させ、手元に呼び寄せることも…



妖しさ爆発!! 技もアヤシイ!?

鴉（からす）

必殺技解説

闇鴉はふところからカラスを放つ飛び道具。瞬殺烈火に対応していて、コマンド追加で3匹まで連続で飛ばすことができる。スキは大きくなるが、相手の飛び道具を消しつつ残りが飛んでいくぞ。

鴉刃は踏み込んで刀を振り上げる技。連続技に使えるほか、移動距離の短かい弱なら早出しで対空技になる。素手時の疾風羽の方は踏み込んで両手刀で攻撃するもの。やはり連続技に使っていける。移動距離はやや長めだが、先端を当てればガードされても反撃されないようだ。

高速で突きを繰り出す乱れ羽は、1発入れば連続でヒットするぞ。連続技に使えそう。

羽刃は空中から斜め下に刀を投げつける技。投げたあと武器を手放してしまうのだが、武器を呼び寄せる技（？）があるので少し安心。

超力必殺の気狂障壁は足元から出るバリアーみたいなもの。先読み対空として使えそう。ヒットすると相手はシビれるので、追い討ちが可能だ。

真超力 陰陽鴉

鴉の真超力は飛び道具で、闇鴉よりさらに大きいカラスを放つ。このカラスは相手の飛び道具を貫通して飛んでいき、最大5回ヒットする。

出るまでは遅いのだがスキはそれ程大きくない。というわけで、遠い間合いか、通常技をキャンセルして出すといい（連続技にはならない）。



脇→逆の脇→フルオープンで3連射



魔剣（刀？）での強力な一撃！



両手での突進手刀攻撃だ



真で出すとこの様にオーラがつくぞ



投げた刀は呼び寄せてゲットか？



全身をカバーするバリア



残像を残しつつ両手を前に振ると…



何やらアヤシい物体が出現



大きなカラスに変化して、一直線に飛んでいくのだ

技コマンド表

技	コマンド	
●コマンド投げ		
	➡⬅↙+B	
●必殺技		
闇鴉 ［瞬］	⬇↘➡+パンチ	武素素
鴉刃	➡⬇↘+パンチ	武
疾風羽	➡⬇↘+パンチ	素素
乱れ羽	⬇↙⬅+パンチ	武
羽刃	ジャンプ中に⬇↘➡+パンチ	武
●超力必殺		
気狂障壁	➡⬅↙⬇↘➡+AB	武素素
●真超力		
陰陽鴉	➡↘⬇↙⬅➡+AB	武素素
●瞬殺烈火		
闇鴉		武素素
陰	⬇↘➡+パンチ	
惨	➡N➡+パンチ	
滅	➡N➡+パンチ	

※Nはレバーニュートラルです。



待っても攻めても強いんです!!

鳳凰（ほうおう）

基本性能

退魔師である彼は、三鈷双剣"迦桜羅"という特有の武器を使って闘う。素手での攻撃よりはリーチは長いものの、他キャラと比較するとそうでもないのだ。しかし、蹴り技のリーチが結構長く、出もなかなか早い。←＋Cで飛び膝蹴りがでるのだが、この技は前進攻撃なので、ためながら移動が可能。鳳凰はため系の必殺技を多く持つので非常にありがたい技だ。また、D連打で出るNINJAコンボが簡単に出せて結構強力だぞ。



Dボタンでの通常投げから…



空中投げにつなぐことが可能

必殺技解説

空閃光は、印を結んで梵字を出し、それを光の球にして相手に飛ばす。いわゆる飛び道具。出るまでの早さは普通なのだが、スキは全キャラ中で一番小さいといえる。

地烈閃も飛び道具。空閃光との大きな違いは、地を這っていくということと、出したあとのスキが大きいこと。

鳳凰天舞は、体のまわりに梵字をまとい、回転しながら空中に舞い上がっていく技。出かかりに無敵時間がついているので対空に最適。強で出すと、高く舞い上がる。

鬼神斬は、肘を出しつつ、相手に向かって突っ込んでいく突進技。出が早いので、連続技に組み込んでいける。また、追加コマンドによりさらに追い討ちが可能だ。

超力必殺である破邪・霊波動は、手のひらから膨大な量の気を放出する技。入力後、ボタンを押し続けるとゲージをため始め、離すと放出。ゲージによって、射程や威力が変化する。

真超力 大日遮那招来

空中に舞い上がり、印を結んで大日遮那を召喚する、結構派手めの技。

無敵時間がないので、非常に潰されやすい。今の所の使い方は、先読みでの対空。

この技をくらえば、幸せものだ（?）。

技コマンド表

●コマンド投げ	
←→↘↓＋B	
●必殺技	
空閃光（くうせんこう） ←ため→＋パンチ	武素素
地烈閃（ちれつせん） ←ため→＋キック	武素素
鳳凰天舞（ほうおうてんぶ） ↓ため↑＋キック	武素素
鬼神斬［瞬］ ←↙↓↘→＋パンチ	武素素
●超力必殺	
破邪・霊波動（はじゃ・れいはどう） ↓↙←→＋AB	武素素
●真超力	
大日遮那招来（だいにちしゃなしょうらい） ←↙↓↑＋AC	武素素
●瞬殺烈火	
鬼神斬（きしんざん）	武素素
邪鬼殺（じゃきさつ） ←↙↓↘→＋パンチ	
餓鬼殺（がきさつ） ↓↘→＋パンチ	
魔鬼殺（まきさつ） ↓↘→＋パンチ	



エへ○虫と呼ばれているらしい



下段エ○ン虫はややスキが大きい



下タメの対空技。待ちキャラか？



肘→中段蹴り→バク転蹴りの連続技



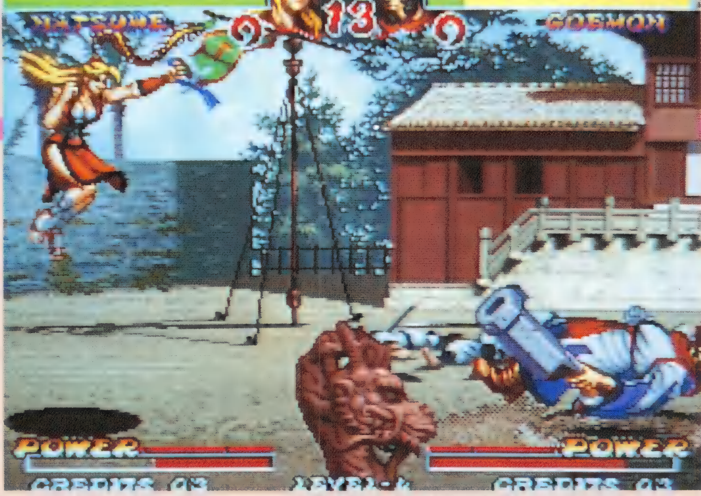
ゲージため目的で使うことも可能。MAX寸前で出そう



垂直に上昇して印を結ぶと…



大日遮那登場！ 御利益がありそう



ジャンプからの武器キャッチ。このあと降り際に通常技を出せるぞ



やっぱり目玉は「ぜ〜んぜんダメ!」

ナツメ

基本性能

女性格闘家であるナツメは、飛び道具、対空、突進などの必殺技を持つ、バランスの取れたキャラクターだ。くわえて移動スピードも速い。通常技で目立つものは、➡＋Dで出せるキック攻撃。この技が当たると相手が浮き、空中で追い討ちが可能なのだ。

また、立ち状態での武器抜きに攻撃判定がついているのもこのキャラの特性といえるぞ。もちろん、この武器抜きにもキャンセルをかけることができるのだ。

必殺技解説

刃空斬は、出かかりに無敵時間がついている技。主な使い所は、やはり対空。真で出すと、弱→強と出すのだ。

百鬼連砕は、腕を素早く振りながら手刀を繰り出す技。ボタンを連打でヒット数を増やすことができる。

轟斬斧は、体を反転させ、相手に向かって両足のカカトを当てる技。強で出すと移動距離が長い。出が速いので連続技に組み込めそうだ。

飛鳥は、相手に向かって、武器を投げつける技。投げた武器は、ヒットの有無にかかわらず、はね返ってくる。この場合、空中で武器をキャッチすることもできるのだ。

踏破穿撃は、ジャンプしながら足を振り上げ、カカトを降ろす技。瞬殺烈火対応なので、ヒットしたら追加コマンドでさらに追い討ち可能だ。

天破裂脚は、相手に向かって蹴り込んでいく技。ゲージのたまり具合により、1、3、5発と、ヒット数が変わってくるのだ。

真超力 鏖殺・幻夢繚乱

相手に向かって突進していき、パンチやキックなどを複数入れたあと空中へ蹴り上げて、浮いた相手の首を掴んで、地上へたたき落とす技。そして、最後は「ぜーんぜんダメ！」と挑発する。

途中に中段技が混ざっているのがポイントだ。

技コマンド表

技	コマンド	状態
●コマンド投げ		
	←↓↙＋D	
●必殺技		
刃空斬	➡↓↘＋パンチ	武素落
百鬼連砕	↓↙←＋パンチ連打	武素落
轟斬斧	↓↙←＋キック	武素落
飛鳥	←↙↓↘➡＋パンチ	武
踏破穿撃［瞬］	↓↘➡＋キック	武素落
●超力必殺		
天破裂脚	➡←↙↓↘➡＋CD	武素落
●真超力		
鏖殺・幻夢繚乱	➡↘↓↙←↓↘➡＋AC	武素落
●瞬殺烈火		
踏破穿撃		武素落
刀斧	↓↘➡＋キック	
弾槍	↓↘➡＋キック	
神戟	↓↘➡＋キック	



ボタン連打で持続時間が長くなる



対空に使うなら引きつける必要アリ



金龍の飛足刀に似ている技



下降時のかかとは下段ガード不能だ



ジャンプ中キャッチを覚えておこう



2段のかかと落とし。奇襲にも有効


最初の1発は中段判定だ


乱舞からサマーで浮かす。ガード時でもここまで出る


浮いた相手にネックブリーカー！

そして「全然ダメ！」挑発の名残りか？



※表の技名後についている武・素・落は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、落は武器落とし状態をあらわしています。



ゴエモン

基本性能

まず目立つのが、なんでも出てくる懐。鉄球を取り出して投げつけるなど、必殺技の多くは懐にタネがあるのだ。また、しゃがみ強パンチで分銅つきの鎖をのばしたりもするぞ。

武器の方は大筒になっていて、強斬りは大筒本体で殴りつける。これはリーチが長く、当たると妙にいい音がして気持ちいい。必殺技やNINJAコンボなら、景気よくブッ放すこともできるのだ。



音だけでなくリーチもなかなか

必殺技解説

爆煙障は、バックステップと同時に爆弾を投げる技。ボタン押しっ放しで手に持ったままになるぞ。投げる前に当たれば追い討ち可能だ（バックステップしないため）。

素手時限定の火炎障は、帯状の炎で目の前をなぎ払う技だ。出してしまえば自分が攻撃されても炎は残る。出は早くないが、スキは大きくないので牽制に使っていけそう。

飛び道具は2種類あり、素手時は地鉄球、武器ありでは轟撃砲となる。地鉄球は鉄球を地面に転がす技で、立ちガード不能。轟撃砲は大筒をブッ放す技。こちらは中段を飛んでくるぞ。スキに関してはやや地鉄球の方が小さいようだ。

突進技の天誅爆は瞬殺烈火対応技で、追加コマンドでヒザ蹴り→掌底→ぶん殴りと3連続で繰り出す。しゃがみ強パンチなどをキャンセルして出せば連続技になるぞ。

鉄球火炎獄は、巨大な鉄球（やはり鎖つき）で殴りつける技で、結構リーチが長い。ゲージがMAXだと相手を燃やすようになるのだ。

真超力 烈火滅殺掌

目の前を短い炎でなぎ払った後、掌から放った火球を叩きつける。

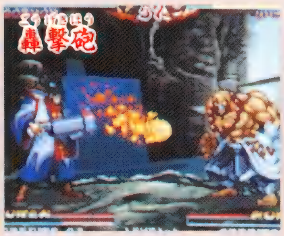
一発目のリーチが短く、連続技にも組み込めないので使いにくいのだが、➡+B（通常投げ）で放り投げたあとタイミングよく出せば、空中の相手に追い討ちとして当てることができる。



爆弾を投げつけつつ飛び退く



コマンド追加でさらに技を出せるぞ



大筒はこうでなくちゃイカン



トゲつき鉄球。転がります



炎でなぎ払う。火種はやはり懐から



巨大なハンマーでの一撃！ これはゲージMAX時だ

手に炎をまとわせて





目の前をなぎ払う。リーチが短い

さらに火球を突き出して追い討ちするのだ



技コマンド表

●超力必殺

技	コマンド	対応
鉄球火炎獄	↓↙←→+AB	[武][素][素]

●真超力

技	コマンド	対応
烈火滅殺掌	←↓↙→+AB	[素][素]

●瞬殺烈火

技	コマンド	対応
天誅爆		[武][素][素]
無頼	↓↘→+キック	
鉄攻	↓↘→+キック	
富嶽	↓↘→+キック	

●コマンド投げ

技	コマンド	対応
	←↓↙+D	

●必殺技

技	コマンド	対応
爆煙障	→↓↘+パンチ	[武][素][素]
火炎障	↓↙←+パンチ	[素][素]
地鉄球	↓↘→+パンチ	[素][素]
轟撃砲	↓↘→+パンチ	[武]
天誅爆 ［瞬］	↓↘→+キック	[武][素][素]



NINJAコンボ中の投げ。つかんだ相手を鉄槌でホームラン！



恐怖のあばれ坊主！必殺投げで「落ちろ〜っ！」

雲仙（うんぜん）

基本性能

雲仙の特徴として、パワフルな打撃技と、多彩な投げ技が目につく。間合いの広い必殺技投げに加え、しゃがんだ相手のみ投げることのできる投げ（空中の相手に追い討ち可能）や、投げ（打撃扱い）につなぐNINJAコンボもある。ただし、パワーキャラの宿命ともいえる、動きが遅いという欠点もある。多彩な必殺技をうまく使って闘う必要がありそうだ。

必殺技解説

大粉砕撃はレバー左右で移動可能で、中段飛び道具をすりぬけるぞ。引きつけて出せば対空技にもなる。

投げ技である大獄殺弾は、コマンド投げ同様に立ち、しゃがみの両方を投げれる（通常投げは立ちのみ）。間合いが広くダメージも大きいが、空振りポーズがあるので注意。

因果応報は相手の攻撃を受け止めて殴る当て身技。立ち攻撃と一部の突進技しか取れないが、気絶ダメージが異常に大きいのが利点だ。

大地鳴動はジャンプから鉄槌（両手ハンマー）を叩きつけて炎を発生させる技。攻撃判定が長く残るので起き上がりに重ねるのが有効。

罪人裁きは鉄槌を突き出す技。リーチが長いのが特徴。

懺悔覚悟は瞬殺烈火対応の突進技で、タックル→回転攻撃→頭突きの連続攻撃だ。連続技に使っていくといいぞ。

超力必殺の命脈微塵は、入力後ゲージをタメ始め、満タンになると走っていってベアハッグを決める。判定は投げ扱いだ。ボタンを押しっ放しにすることで保留でき、放した時点で発動するぞ。

真超力 黄泉送り

相手をつかんで連続で頭突きを叩き込み、さらに気合いを込めた頭突きで締める。

投げ扱いの技で、間合いは広め。大獄殺弾と同じような使い方が可能で、弱技を当ててから投げたり、相手の起き上がりを狙ったりできる。また、空振りポーズにも攻撃判定があるようだ。



ハンマーパンチで炎を巻き起こす



決めにくいが気絶ダメージ絶大！



つかんでジャンプし「落ちろ〜っ」



回転しつつ両手を振り回す



鉄槌を利用してのさば折り。保留しながら闘うのがアツい。



3連続の突進技。それにしてもこの技名って…？



かなり痛そうな技。大振りだがリーチはなかなか

つかんだあと、まずは頭突きを連発、



さらに振りかぶって（光る頭に注目）…



超強力な頭突きで吹き飛ばす！



技コマンド表

●超力必殺	
命脈微塵	(武)(素)(素)
←ため→＋AC	
●真超力	
黄泉送り	(武)(素)(素)
←→↘↓↙←→＋AC	
●瞬殺烈火	
懺悔覚悟	(武)(素)(素)
南無	
↓↘→＋キック	
阿弥陀	
↓↘→＋キック	
仏	
↓↘→＋キック	

●コマンド投げ	
↙↓↘→＋B	
●必殺技	
大粉砕撃	(武)(素)(素)
BD	
大獄殺弾	(武)(素)(素)
接近して↓↙→↘↓↙←＋パンチ	
因果応報	(武)(素)(素)
↓↙←↖＋パンチ	
大地鳴動	(武)(素)(素)
→↘↓↙←＋パンチ	
罪人裁き	(武)
→↓↘＋パンチ	
懺悔覚悟［瞬］	(武)(素)(素)
↓↘→＋キック	

※表の技名後についている(武)・(素)・(素)は、(武)が武器持ち状態、(素)は武器収納状態、(素)は武器落とし状態をあらわしています。



基本性能

くノ一である彼女は、武器を持っている状態と、素手の状態では特徴が異なってくる。

武器持ちだと、通常技のリーチがべらぼうに長くなる、遠距離での闘いもこなせるほどの長さだ。素手だと、通常技のリーチは短いのだが、素手時にのみ使うことのできる必殺技「緋天脚」を使えるので、トリッキーな動きで相手を翻弄できる。一粒で2度美味しいとはまさにこのこと!?


見るからに長〜い武器攻撃

必殺技解説

卦脚円旋蹴は、足を使った突進技で、ヒット後もう片方の足で攻撃する。出が速く、連続技に組み込めそうだ。

緋旋蹴は、体を反転させ、その反動を利用して蹴り込んでいく技。連続技に組み込むことができ、ガードされてもスキが小さいため反撃は受けにくい。非常に優れた技だ。

緋龍閃は、体を延ばし、回転しながら突進していく技。

空中ならどこででも出すことができ、弱、強、真とスピードがだんだん速くなる。

つぎに緋天脚。この技は、前述のように素手時のみ出すことのできる技で、壁に向かって突進していき、三角飛びをする技。この後、キックや投げなどの技を出せるぞ。

緋斬撃は、肘から突っ込んでいく突進技。連続技に組み込め、追加コマンドにより追い討ちが可能。

超力必殺である緋閃肘撃。この技も緋斬撃と同じく肘から突っ込んでいく技。ボタンを押している間は「イヤイヤ」をしていて、離せば発動する。

真超力 緋燕閃

体を回転させながら、相手に突っ込んでいく突進技。

出るのが早いので、連続技に組み込んでいける。当たりどころがよければ、最高5ヒットするぞ。



スキが大きいので連続技に使おう



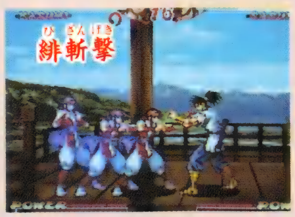
レバー操作で制御可能。ボタンで攻撃が変化するぞ。



ドリル状の蹴り。低い位置からも出せる



反転しながらの2段蹴り



肘→足払い→蹴り上げの連続技。相手は浮くので…

ドリル状に突進していくのだ

技コマンド表

緋円舞（ひえんぶ） 緋天脚中に相手の近くで↑以外＋キック	
緋斬撃（ひざんげき）［瞬］ 武素素 ↓↘→＋パンチ	

●超力必殺

緋閃肘撃（ひせんちゅうげき） 武素素 ←ため→＋AB	

●真超力

緋燕閃（ひえんせん） 武素素 →↘↓↙←→＋AB	

●瞬殺烈火

緋斬撃（ひざんげき） 武素素	
芍薬（しゃくやく） ↓↘→＋パンチ	
牡丹（ぼたん） ↓↘→＋パンチ	
百合（ゆり） ↓↘→＋パンチ	

●コマンド投げ

↓↙←→＋B	

●必殺技

卦脚円旋蹴（かきゃくえんせんしゅう） 武素素 ↓↘→＋キック	
緋旋蹴（ひせんしゅう） 武素素 →↘↓↙←＋キック	
緋龍閃（ひりゅうせん） 武素素 ジャンプ中↑↓＋キック	
緋天脚（ひてんきゃく） 素素 ↓ため↖（↗）＋キック	
転身旋風（てんしんせんぷう） 緋天脚中にパンチ	
緋天蹴（ひてんしゅう） 緋天脚中にキック	

ためを作るような構えから…







緋斬撃よりスキが小さく、反撃を受けない



神凰拳

第2の天変地異技も大公開！ スサノオで対CPU戦攻略!!



天変地異ゲージをためると、こんなポーズを取る

MVS	5月発売予定 / 価格未定	カセット	6月発売予定 / 価格未定	CD	7月発売予定 / 価格未定

解析、攻略／ジェイケイ

先月、少しだけ紹介した第2の天変地異技コマンドを全キャラ公開！

今月は、主役であるスサノオを使ってCPU攻略しているので参考にして欲しい。

第2の天変地異技

コマンドを紹介する前に、もう1つの天変地異ゲージのため方を説明しよう。

通常はABCを同時押しでためるが、もう1つの方法は、BCD同時押しでためることになる。ABCでためていても、途中からBCDに変更することもできるので覚えておこう。

また、ゲージが満タンになり、体が光っている状態だと、ゲージと同じ属性の必殺技がパワーアップするので、積極的にためるようにしたい。

破壊神スサノオ

七頭大蛇撃　属性　火

ABC→↘↓↙←A・B・C・D・A・B・C

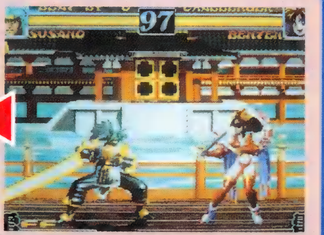
自分の後方から、前に向けて炎のレーザー砲（？）を7連続で出す技。1発目は上半身無敵になる。

ボタンは順番さえあっていれば意外と出しやすいが、連打してしまうと出ないので注意が必要。

対空に使う時は、1発目が当たったのを確認してから2発目以降を出すようにすると、潰されにくくていい感じだ。



斜め上方まで順に7連射する。タイミングをずらすことも可能だ



ファイヤーレーザーを斜め後方から打ちはじめ…

斉天大聖孫悟空

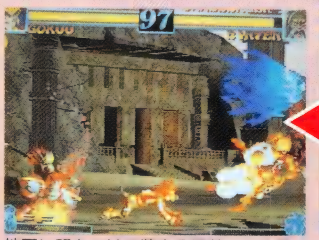
猿陣の計　属性　火

↓↘→↓↘→＋BC

前回紹介した技。至近距離で出すと、中段の猿と下段の猿が重なって出現するので、ガードすることは、ほぼ不可能（だと思う）。

しかし、猿の出る順番は決まっているので、遠距離から出すとガードされてしまうので気をつけよう。

当たり方によって、ダメージが小さい時があるが、当てやすいので我慢してくれ。



地面に叩きつけて猿を5匹放つ。1Pと2Pでは順番が変わるぞ



掌から放出した炎を…

雷神チチ・風神ネネ

びりびり砲　属性　雷
→↓↘→↓↘+AB

2人で手をつなぐようにして、雷のようなものを発生させる技。属性は雷だが、ネネが前に出ている時も使えるので、雷神拳に化けないようにネネで出した方がいい。
一瞬だけ上半身に無敵があるので、引きつけて対空技にしたり、通常技をキャンセルして連続技にも使っていける。
出るのが超早いので、使いどころの多い技だ。


2人で協力して雷球を発生させる


当然、食らった相手はシビれる。びりびりほーう、とは言わない

福の神弁財天

旋空鳳凰翼　属性　風
↓↘→←→+BC

これまた、前回紹介した技だが、これが非常に強い！　出かかりに無敵時間（上半身のみ）があるし、連続技にも組み込むことができる。
判定が強く、適当に出すだけでもスキが小さく反撃しにくい。
コマンドのわりには技が出にくいので、ベンテン使いの人は、練習していつでも出せるようにしておきたい。


目の前に巨大な竜巻を作り出し、相手を巻き上げ…


さらに落ちてきた相手を強風で（？）吹き飛ばす

酒の神酒天童子

地獄流し　属性　水
（接近して）←→+C・↓↓+C・↓↓+BC

相手を担ぎ上げて、3回連続で投げる技。
投げ間合いが、通常の投げ技よりせまいので、入れるのが非常に難しい。
コマンド入力は簡単だが、3回投げないとあまり減らせないので、必ず最後まで投げるようにしたい。
でも、体のわりに、他のキャラの技に比べると攻撃力がちょっと低めだ。


まずは相手を担ぎ上げ…

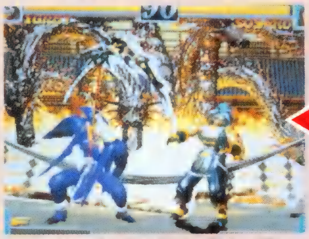

2回膝に叩きつけ、さらにひねりを加えて放り投げる

死神イグレット

ヴィガリムーブ　属性　火
←ため→↓↘→+BC

ダメージの大きさ以外は、通常必殺技のソウルスラッシュと性能はほとんど同じ。
コマンドを入れてから、出るのがあまり早くないので、連続技に組み込むことはできない。
しかし、しゃがみガードができないので、しゃがんで待っている相手には、決まりやすいかも。でもこの技もため技だが…。


何やら不気味な物体で、何回か握り潰したあと…


変形させた痛そうな鎌で一撃！　例によってタメ技なのが痛い

貧乏神紊天

粉塵落とし　属性　風
↓ため←→+BC

竜巻を自分のまわりに起こして、相手を空中に巻き上げ地面に叩き落とす技。
出るまではそれほど遅くないのだが、横への判定が短いのが弱点。無敵時間もどうやらないようだ。
使うとすれば、突進技に先読みして当てるぐらいか…？
出したあとにスキがあるので、かなり使いどころが難しい技だ。


竜巻を発生させて相手を巻き上げ…


さらに自分も飛び上がって地面に叩き落とす

人魚姫シーナ

クリスタルスプラッシュ
属性　水
↓↓↓+ABC

自分の目の前に、噴水のような水柱を出現させ、命中した相手を、次々に水の力で持ち上げて落とす技。
無敵時間もないし、出るのも遅いため、対空技や連続技に組み込むことはできない。
ただし、判定は強いので、こちらの技が完璧に出ていれば、相手のしゃがみキックなどに、一方的に勝つことができる。


最初の小さな水柱がヒットすると…


水柱連発で画面端まで運んでいき、最後に巨大な水柱でフィニッシュ

スサノオ対CPU戦攻略

基本戦法

このゲームのCPUは、かなり自分勝手に暴れ回る傾向にある。そのくせガードは堅く、連続ガードを使いまくってくるので、へたに手を出すと反撃されてしまうのだ。
また、打撃受け身もほぼ完璧で、空中連続技が通用するのは、初めの2人ぐらいまで。そんなわけで、CPU相手に攻めるのは無謀。連続ガードを使って闘っていこう。
まず、空中ガードしながら跳び込むなどして近づき、しゃがみガードで待つ。ここで相手が技を出してきたら、連続ガードからしゃがみ強キックを出して転ばせよう。
この時、しゃがみ強キックをガードされたら、ひとまずガードを固めるように。連続ガードから出した技は無敵になっているので、相手に連続ガードで反撃されたりしてもガードは可能なのだ。
うまく転ばせることができたら、起き上がりに密着し、しゃがみガードして待つ。相手が技を出してきたら、連続ガードから前進攻撃（→C、2ヒット）→キャンセル黒龍砕（雷逆鱗でも可）の連続技が決まるぞ。そのあとは繰り返してOKだ。黒龍砕はダメージの大きい強を使おう。
その他、1度転ばせたあとに届かない間合いで立ち弱パンチを空振りしたあと、半キャラ分くらい前に歩いてから黒龍砕（強）を出すと、何か技を出そうとして食らってくれる。これを繰り返せばパターンになるぞ。
この2つのパターンは、ほぼすべてのキャラに通用する。他のパターンを書いてあるキャラもこれで倒せたりするので、どうしてもダメならこのパターンを試してくれい。
最後に注意点を。投げ受け身、打撃受け身は確実にできるようにしておきたい。また、空中戦で押されたら（打撃受け身のあとも）着地までガードを固めるのが無難だ。



相手が技を出したのを確認したら、すかさず連続ガード…



前進攻撃が基本。2段目をキャンセルして黒龍砕につなごう

対 孫悟空

共通パターンが楽。1度転ばせたら、密着で待つパターンの方がいいだろう。
注意点としては、離れている時、ダッシュ攻撃を仕かけてくることが多く（特に後半に出てきた場合）、これはしゃがみガードできないという特徴がある。たまに2回当たる攻撃がくることがあるので、早くしゃがみすぎないように。連続技につなげてくることも多いので気をつけたい。また、前半に出てきた場合は、ジャンプすることが多い。黒龍砕や龍破落脚で返そう。
また、三連棍などは絶好の反撃チャンス。連続ガードをうまく使えば、簡単に反撃できるぞ。



ダッシュ攻撃は全てしゃがみガード不能。注意が必要だ



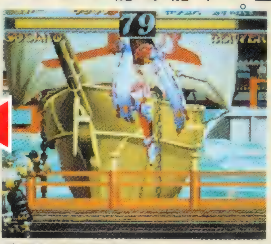
技を出してくるまでしゃがみガードして待とう

対 弁財天

待っていると、勝手に流星斬を暴発してくることが多い。そのスキに、立ち弱パンチ→前進攻撃→キャンセル強黒龍砕を決めていこう。スキがあれば、ゲージをためて、黒龍砕の代わりに雷逆鱗につなぐのもいいだろう。ただし、立ち弱パンチは少し早めに出しておかないと、ガードされてしまうので注意しよう。相手が空中にいる間に、龍破落脚を当ててしまうのもいい。
弁財天はダッシュ攻撃を使ってくることがあるので、接近時以外は立ちガードで待つといい。ダッシュ強攻撃などは2回当たるので、しゃがむのが早いと食らってしまうのも覚えておきたい。



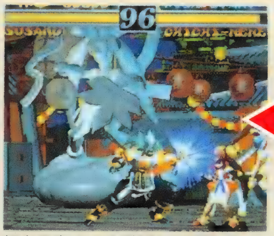
しっかり狙えば連続技が決まるぞ



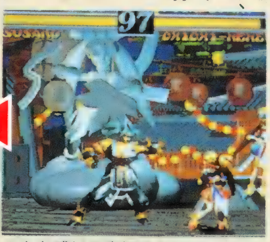
流星斬の空振りは…

対 チチ・ネネ

まともに闘うと非常にツライ相手。通常技が素早いので、連続ガードからの反撃がやりにくいのだ。ここは、立ち弱パンチからの黒龍砕パターンで倒すのが無難。
1度転ばせるには、やはり連続ガードからのしゃがみ強キックが簡単。また、スタート時より少し近い間合いで待っていると跳び込んでくることが多いので、そこを黒龍砕で落としてもいい。
雷神拳は、へたに手を出すと吸われてしまうので注意。これにはしゃがみ強キックが有効だ。
それにしてもチビッコのチチ・ネネよりリーチの短いスサノオって…？



ほんのちょっと前進して黒龍砕。タイミングを覚えよう



こんな感じで空振りして…

対 イグレット

中途半端な間合いでしゃがみガードをしていると、しゃがみガード不能のソウルスラッシュを食らうことが多い。しかし、立ちガードをしていても、立ちガード不能のリッパーハーケンがくることも…。ここは、近づいて密着待ちパターンで倒そう。
また、離れて弱龍牙砲を重ね、バックジャンプ直後に空中ダッシュして早めに強キックを出せば、ジャンプしてきたり、リッパーハーケンを出して食らってくれることが多い。ダッシュ強キック→強キックと当てたあと、前者にはキャンセル強黒龍砕。後者には、着地のあとしゃがみ強キックなどにつなごう。



低空で空中ダッシュして強キック。これが結構当たるのだ



起き上がりに龍牙砲を撃ったあと…

対 酒天童子

CPU酒天童子は、特に自分勝手さが大爆発しているキャラ。当然ガードして待ち、連続ガードで闘おう。

中間距離で待っていると、何かしらの通常技を出してくる。それに対して連続ガードから前進攻撃を出すと、キャンセル必殺技などを潰してダメージを与えることができる。

前進攻撃がヒットしたら、少し前に歩いてガードすると、再び通常技を出してくることが多いので、やはり連続ガードから前進攻撃を繰り返そう。

酒天童子は連続技が入りにくいので、密着待ちパターンを使う時は黒龍砕ではなく、ゲージをためて雷逆鱗につなげるようにしたい。



これくらいの間合いで相手の技をガードしたら…



連続ガードから前進攻撃。これの繰り返しでOK

対 紊天

間合いを離して待っていると、跳び込んでくることが多い。そのあとは、ほとんど災念弾を撃ってくるので、バックジャンプで回避したあと、空中ダッシュから黒龍砕（龍破落脚）を当てよう。

下降攻撃を当てて、空中連続技に持っていくこともできるが、後半のCPUは、すぐに打撃受け身を取るので×。最初の1～2人目に出てきた場合も、災念弾を出してこないのでやはりイマイチ…。

紊天に限らず、1～2人目のCPUはスタート時ぐらいの間合いで待っていると、跳び込んでくることが多い。そこを龍破落脚で落とすだけで勝てるのを覚えておこう。



ジャンプしてきたらまず災念弾。バックジャンプでかわして…



空中ダッシュから黒龍砕を当てよう

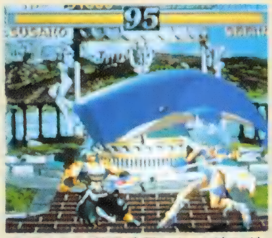
対 シーナ

まず注意したいのが、CPUシーナは前進攻撃（しゃがみガード不能）を多用してくること。中間距離では立ちガードするようにしたい。

しかし、この前進攻撃は接近してしまえば出してこなくなるので、密着待ちパターンは通用する。

また、待っていると勝手に暴れまくり、ドルフィンロールやアクアベールを空振りしてくれる。ドルフィンロールはビックリするほど、着地にスキがないので、早めに黒龍砕などを当ててしまおう。

アクアベールは一応終り際を狙えば反撃できるのだが、難しいので放っておいた方がいい。



うざったい前進攻撃。しゃがみガード不能だ



というわけで密着待ちが安定

対 スサノオ

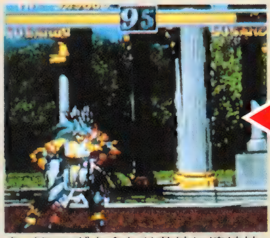
CPUのスサノオは必ず8人目に出てくる。こいつは対酒天童子とほぼ同じでOK。

ある程度まで歩いて近づいてからガードして待っていると、前進攻撃などを出してくるので、それに対して連続ガードから前進攻撃を出そう。相手のキャンセル必殺技を潰すことができるぞ。

たまにキャンセルで黒龍砕を出してきて、両者ともに空振りすることがあるが、落ち着いて着地に立ち弱パンチ↓前進攻撃（2ヒット）↓キャンセル強黒龍砕の連続技を決めてやればいいだけ。対弁財天と同じように、立ち弱パンチは少し早めに出すようにしよう。



無敵技の黒龍砕も食らわない。連続ガードから出した技は無敵なのだ



タイミングを合わせ着地に連続技を叩き込んでやろう

スクープ 謎のキャラ登場!!

今まで、8人の神々を攻略&紹介してきたが、ネオジオフリーク独自のネットワークを駆使して、謎のキャラクターの写真を入手することに成功した（だって、オフィシャル情報誌だもーん）。

写真から想像すると、獣のような姿をしているので、スピードとパワーをかね備えたタイプのような感じがする。

現在は、名前も出現条件も不明だが、かなり強いキャラクターではないか？　と想像ができる。

もしかしたら、この他にも、謎のキャラクターが存在するかもしれないが、今のところは、この写真が限界。今後の続報に期待してくれい。



はたしてスサノオは、すべての神の頂点に立つことができるだろうか…



謎の巨大なキャラクター。今のところは、この写真だけでカンベンしてちょうだい！

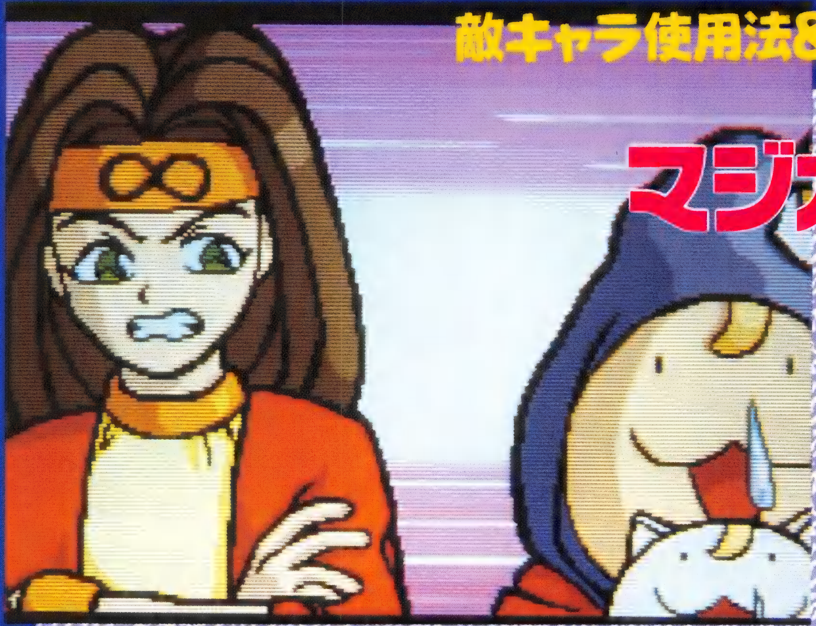
敵キャラ使用法&キャラ別攻撃配列表など 耳より情報てんこもり！

マジカルドロップ2

データイースト	パズル	86M

MVS	発売中 68,000円	カセット	発売中 29,800円	CD	5月発売予定 価格未定

解析／リトマス兄弟



前回では明かせなかった謎の隠れキャラの正体をついに公開！敵キャラ使用法もバッチリです！
攻略もいよいよ佳境にはいり、キャラ別徹底攻略、さらにはドロップマスターを目指すあなたに必見の、キャラ別攻撃配列表つきで見逃せない展開となっているのだ!!

ああ、何度泣かされたことか！ 敵キャラ使用方法

いったい何人のプレーヤーが、彼らの前に敗れ去ったのであろう。そう、あの鉄壁3人衆「デビル」「ストリングス」「エンプレス」である。

彼らは強い！　というよりズルい！　通常キャラでは誰一人として持つことの許されない虹玉をスペシャル玉として持ってるのだ。今度はお前らを使ってやるぞ!!

というわけで、編集部ではこのほどこの3人衆の使用方法を入手したので、ここで惜しげもなく紹介しちゃうぞ。

手順はいたって簡単。キャラクターセレクト画面で、タロットの数字が小さいキャラから順番に、下キーを入れていくだけ。順番としては、①フール→②マジシャン→③ハイプリエステス→④チャリオット→⑤ジャスティス→⑥スター→⑦ワールドにそれぞれカーソルを合わせていき、下キーを入力する。

以上の入力が成功していれば、通常キャラ7人の両脇と上に、「デビル」「ストリングス」「エンプレス」が出現するぞ。

さぁ、これで条件は五分だ、思う存分ハマっていこー！

攻撃パターンに基づくキャラ別徹底攻略！

攻撃パターンとは…

攻撃パターンとは、自分が連鎖を組んで相手に攻撃を送った時に、相手フィールドで、どんな風に出現するかということ。各キャラにはそれぞれパターンが用意されている。

今回はその攻撃パターンとスペシャル玉について触れていこうと思う。

キャラクターの強さ

最初にキャラを選ぶ時、キャラの上の方に『つよさ』という項目がある。星のマークの数で各キャラの強さをあらわしているのだが、これは各キャラの攻撃パターンと密接に関係している。

強いキャラは、強い攻撃パターンを持つキャラともいえるわけだ。

また、スペシャル玉は特定の色のドロップを消してくれるので、相手が送ってくる攻撃パターンによって有利不利がある。例えば相手の攻撃パターンの中に赤いドロップが多いなら、赤のドロップを消せるスペシャル玉を持っていれば有利になるというわけだ。

キャラ別解説

ここからは相手の攻撃パターンの返し方を含めてキャラ別に述べていこう。

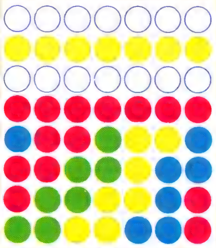
ちなみに攻撃配列表とは、キャラの攻撃パターン。表のいずれかの位置（これはランダム）から、決められたラインだけ相手に送られるのだ。

フール

攻撃パターンは、縦に同色のドロップがつながっているうえにかたまって配置されているので、相手に非常に返されやすい。特に何かしなくても簡単に返すことができる。

どんなに相手に攻撃を送ろうがそれが、そっくりそのまま返ってきてしまう悲しさは、フールならではといえる。

フール 攻撃配列表





女王様がついに我が手中に！



壮絶なバトルだ

(ボスキャラ使用時の注意点) 隠しキャラをプレイヤーキャラとして使った場合は、CPUのように送られてきた攻撃が簡単に返せる配列にはならない。そこまで都合よくいかないのだ。

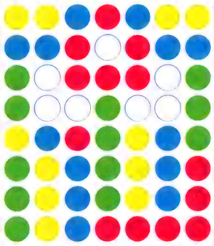


フールどうしで戦うと…

スター

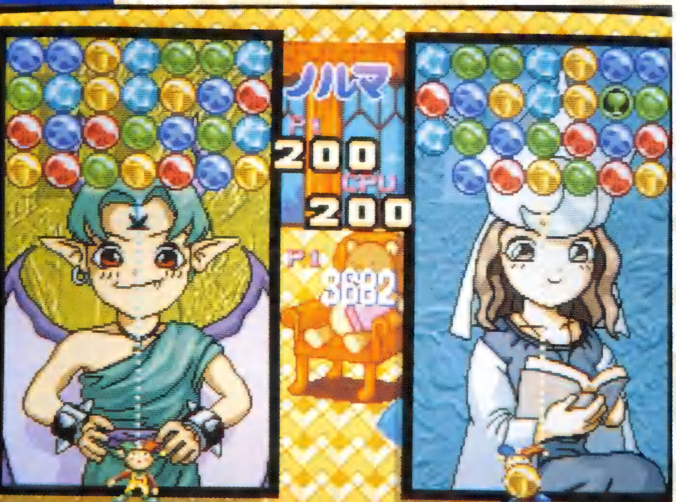
攻撃パターンは縦に3段以上同じドロップがならんでいたりするので、フール同様に相手に返されやすいパターンといえる。アイテム玉も青のペンタクル一つだけと厳しい。

スター 攻撃配列表



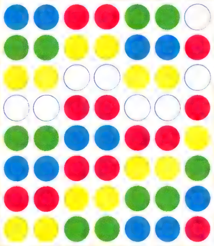
デビル

隠しキャラのデビルはアイテム玉も虹だし、もっと評価が高くてもよさそうなものだが、実はこのデビルのアイテム玉は、他のキャラより出現率が低くなっている。パターンもわりと簡単なものなので、妥当なものといえそうだ。



2列目に注目、アイテムは氷玉に…

デビル 攻撃配列表

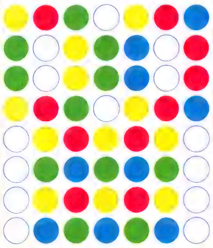


チャリオット

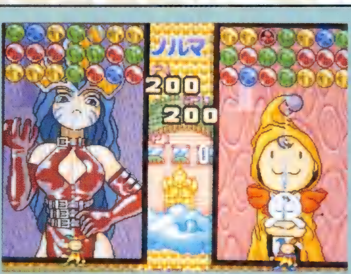
チャリオットのパターンは1段目を組み替えるとわりと消しやすくなる。攻撃された時は、2段目3段目の氷玉を赤に変えるといいだろう。

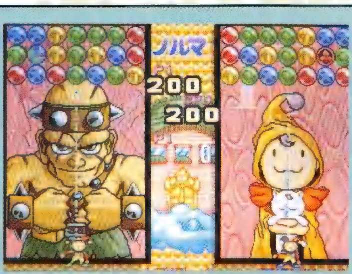
スペシャル玉は黄色のソード一つだけになっている。

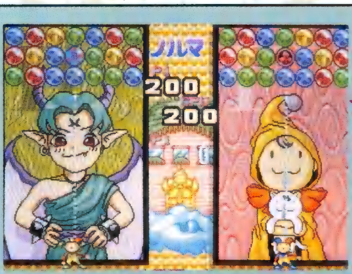
チャリオット 攻撃配列表



味方につければ頼もしい♡ 敵キャラ3人衆大紹介!







デビル

前作ではプレイヤーキャラクターとして登場したデビル。今回は使えないのかと思いきや、隠しコマンドでしっかりと使えるようになっている。

アイテム玉が虹になって大幅なパワーアップ…と思ったが、実はアイテム玉の出現率が10人の中で一番低いことが判明…。でも虹持ってるし…。

ストリングス

名は体を表す、まさにそれを地でいくようなこの大男。

体もデカイが頭は輪をかけてデカイ! …それはともかく、ストーリーモードではラス前に現れるだけあって、なかなかの強さを誇る。プレイヤーキャラとして選んでもスペシャル玉は虹を含む2つを持っているので、やっぱり強いぞ。

エンプレス

ストーリーモードのトリを務めるだけあり、その強さは星6つと他のキャラを引き離して単独トップだ。

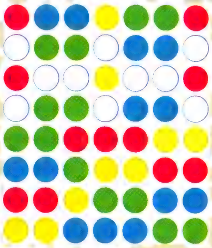
スペシャル玉も虹が2つとその強さを裏打ちしている。

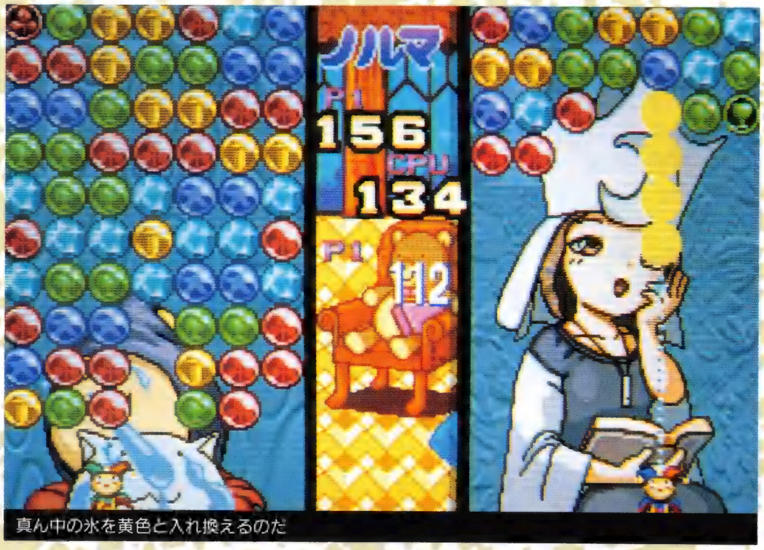
他の9人を抜きん出る格の違いは、やはり女教皇といったところか…? 一度使えばその強さにほれること請け合いだ。

ハイプリエステス

攻撃パターンは、真ん中の列の2段目の氷玉を3段目に入れ替え、氷玉をつなげてかたまりにしてから、1段目左右の赤で消すと他の色がかたまりになり消しやすい。
スペシャル玉は緑のワンド1つだけ。ハイプリエステス以降のキャラは2つなのだ。

ハイプリエステス 攻撃配列表



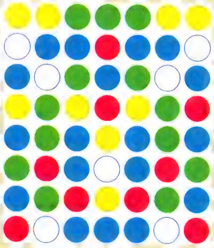


真ん中の氷を黄色と入れ換えるのだ

ジャスティス

このあたりから、攻撃パターンに強さの違いが出てくる。スペシャル玉も黄色のソードと、青のペンタクルの2つを持っている。
ジャスティスの攻撃は、氷玉を青か緑に変えるといいだろう。余裕があれば真ん中からくずすのも手だ。

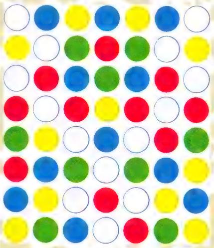
ジャスティス 攻撃配列表



マジシャン

黄色のソードと、赤のワンドの2つのスペシャル玉を持っている。パターンはバラバラで複雑だが、氷玉を赤に変えればまとまるので消しやすくなる。

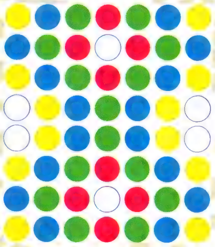
マジシャン 攻撃配列表



ワールド

真ん中の列からくずしていくと、意外なほどに消しやすい。ただし真ん中ばかり消していると、せり上がった時に端が積み上がって終わってしまうので要注意だ。スペシャル玉は緑のカップと、青のペンタクルの2つ。

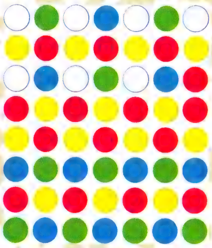
ワールド 攻撃配列表



ストレングス

パターンはかなりバラバラになっている。アイテム玉があるなら、まずそれを使ってドロップの色数を減らすといいだろう。
スペシャル玉は赤のワンドと虹の2つだ。

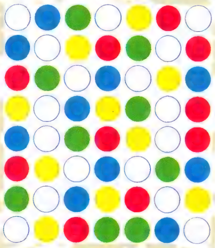
ストレングス 攻撃配列表



エンプレス

さすがにボスキャラだけあって、エンプレスはスペシャル玉に虹を2つも持ち、攻撃パターンも氷玉の混ざった複雑なものとなっている。
これといった返し方のない非常に強いキャラなので、とりあえずアイテムがあるなら、さっさと使ってしまうことをお勧めする。あとはスタート状態時の配列がいいのを（スペシャル玉が最初からあるなど）願うばかり。かなり運に左右される。

エンプレス 攻撃配列表





虹2つはちょっとズルイ？

★隠しボス見参★

最終ボス「エンプレス」を倒したあとに出現する謎の黒い物体…決して、アンパン男の宿敵じゃないぞ。
あれこそ、真の強者のみがおがむことのできる隠れボスなのだ。その名も「ブラックピエロ」。こいつを倒せば、ちょこっとだがエンディングも変ってくる。
奴に会うのに、面倒な手順は一切いらない。その代わり、条件はかなりきびしい。ノーコンテニューで、最終ボスの「エンプレス」を倒さなくてはいけないのだ。これが結構キツい！
しかし案ずることはない！先ほど紹介した全キャラ使用方法で鉄壁3人衆を使えば、戦況はかなり楽になるはずだ。
スペシャル玉にオールマイティ虹玉を2つも持ってる、女王「エンプレス」なんかは、特におススメだぞ。
さぁ、真のボスを倒し、真のエンディングをおがむのだ！



は〜ひふ〜へほ〜のおでました！

話題のコンバットシューティングついに登場！

メタルスラッグ



ゲーム内容がかなり変更になったメタルスラッグ。今月はストーリーとアイテムを中心に紹介していこう。

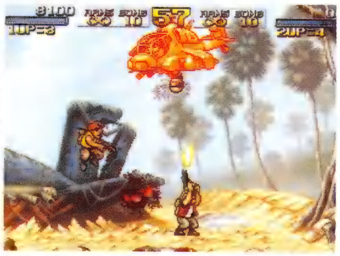
ナスカ	シューティング	193M
MVS 発売中 98,000円	カセット 5月24日発売予定 29,800円	CD 7月発売予定 価格未定

アクション重視！ゲームシステム

以前の仕様では、戦車を主人公にしたシューティング色の強いゲームだったが、今回の変更でよりアクション的要素の強いゲームになった。

プレイヤーは、主人公のマルコ（2Pターマ）を操作。色々な攻撃手段を用いて（もちろんメタルスラッグも大活躍）、全6ステージを敵の戦車や戦闘機、兵士などと闘いながら進んでいく。

各ステージの最後には手強いボスがキミたちを待ち受けているぞ。



2人で協力してヘリを落とせ！

ゲーム内容とともにストーリーも一新！

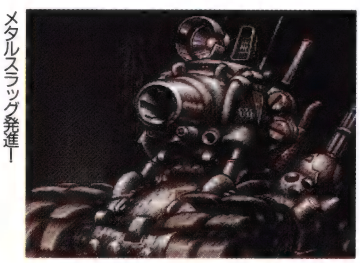
20XX年、モーデン元帥は、軍事クーデターによる覇権掌握を実行に移した。

世界の主要都市はモーデン元帥の計画発令より、170時間でその統制下におかれ、抵抗力を失ってしまった。

壊滅状態におちいった正規軍であったが、生き延びたメンバーはレジスタンスとなり、反撃の機会をうかがっていた。

そんなある日、レジスタンスの秘密工場が襲われ、新型万能戦車『メタルスラッグ』が敵の手に落ちてしまった。

正規軍特殊工作部隊ペルグリン・ファルコンズ、通称PF隊のマルコとターマの2人に元帥討伐の指令が下った…。



メタルスラッグ発進！

ニューヒーロー登場！キャラクター紹介



マルコ・ロッシ

本名：マルクリウス・デニス・ロッシ
国籍：アメリカ・アイダホ州
職業：正規軍PF隊少尉
誕生日：2005年4月13日
年齢：23歳
身長：180cm
体重：75kg
血液型：A型
趣味：コンピュータープログラミング
好きな食べ物：チャイニーズヌードル
好きなこと：自分の作った思考プログラムを他人のと闘わせること
嫌いなもの：食べ物屋に並んでる人々
大切なもの：趣味に没頭できる時間
特技：コンピュータープログラムの処理速度の暗算、地下鉄の乗り過ごし、酔拳のマネ
口ぐせ：ヒマがあったらソースを読め！

ターマ・ロビング

本名：ターマイクル・ロビングIII
国籍：日本・北海道
職業：正規軍PF隊少尉
誕生日：2005年5月1日
年齢：23歳
身長：174cm
体重：68kg
血液型：AB型
趣味：バイクのカスタムメイキング
好きな食べ物：納豆ごはん
好きなこと：バイクでの1人旅
嫌いなもの：薄っぺらい人間
大切なもの：大自然と過ごせる時間
特技：板金塗装、野宿（どこでも寝られる）
口ぐせ：次の手考えるか…

アイテム紹介

ゲーム進行中には、色々なアイテムが出現する。これをうまく利用することがゲームクリアのカギになってくる。

アイテムは、捕らえられている捕虜を助け出すことで入手したり、特定の場所に配置されている。今回はその中の一部を紹介しよう。

《ヘビィマシンガン》

連射性の高い重機関銃。レバーとの併用によって弾を画面にばらまくことが可能。



連射性能に優れた武器

《ロケットランチャー》

ゆるいサーチのかかったミサイルを発射する。爆風で周囲の敵にもダメージを与える。



ある程度、追尾してくれる

驚異の新型万能戦車メタルスラッグ

このゲームのもう1人（輛）の主役。発見したら、ジャンプして乗ることができる。



戦車は、マップ中に置いてある

敵の攻撃に3回まで耐えることができ、強力な攻撃をすることが可能。

しかも、この戦車はジャンプや、しゃがむこともできる（まさに万能戦車?!）。

この戦車に乗っている状態でA＋Bを入力すると、敵に大ダメージを与える、メタスラアタックが使用できる。

3回以上攻撃を受けると爆発するので、爆風に巻き込まれる前に戦車から脱出しよう。



メタスラアタックは超強力



華麗なテクニックを駆使して世界のコースを戦い抜け!!
NEOドリフトアウト

高速スクロールの壮快感と、多彩なコースやショートカットなどの演出が楽しい『NEOドリフトアウト』。今月も、前号に引き続き、中盤ステージの徹底紹介と、知ってトクするテクニックを伝授するぞ!

解析/修羅騎士　鷹

ビスコ		レース		114M	
MVS	発売中 / ¥78,000	カセット	発売日未定 / 価格未定	CD	5月発売予定 / 価格未定

ステージ徹底紹介

ステージ2

未舗装路は荒れ地に注意!

このステージは舗装されていないので、曲がる時に若干車体が流れやすい。コーナリングの感覚は、プラクティスステージと同じ要領と考えてもらえばいい。

第1コーナーを曲がり、ゆるやかなカーブを越えると、コース上に道が荒れた部分が出てくる。ここは速度が落ちてしまうため、真ん中を通るようにしよう。そのあと、さらに水たまりが右側に出てくるので、すぐに左へ回避。そして、最初のジャンプ台を越えたあと、すぐ左へ曲がるコーナーが出てくるので素早く反応しよう。

分岐点は選んで走ろう

早いタイムでクリアを目指すなら、はじめに出てくる分岐点に入るのがいい。その後、しばらく本コースを走っていると2つ目の分岐点が出てくるのだが、そこは無視をしていいのだ。ショートカットではないので、入ってしまうとタイムロスの元になってしまうぞ。要は、とんでもないということである。

また、このコースでは、複合コーナーが出てくるので、カーブはなるべく大きく膨らまずに抜けていこう。アウトインアウト(囲み参照)を使ういい機会でもある。あとは、比較的難しいと思われるコーナーは出てこないので気を抜かなければクリアは確実と思われる。



荒れ地や水たまりに注意して走ろう



ここがマップの①にある分岐点。ここは入るべし!



この面は複合コーナーが結構ツライ。抜けられるよう練習!



ステージ3

舗装路でも気は抜けないのだ

基本的には、舗装されている普通のコースなのだが、ところどころに路面が凍りついている箇所（アイスバーン）があるため、少々やっかいなコースでもある。



マップ上①の分岐点。ここは裏道に入る方がおトク

すべるすべる！アイスバーン

速いタイムでクリアをしようと思ったら、まず最初に出てくる分岐点には必ず入るようにしよう。そうすれば、一度曲がったあとは、しばらくのあいだ直線コースを走れば済む。



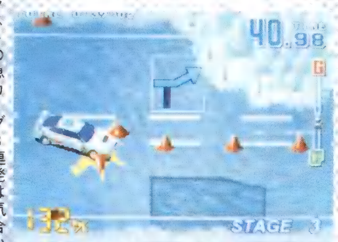
アイスバーンのあるコーナーは、路肩にめり込むと吉！

その後は複合コーナーに到達し、最後の出口には待ちに待った？ アイスバーンが登場する。理想の抜け方は、イン（車を半分コース外に出すくらい）について、アイスバーンを抜けたらアクセルを全開。侵入速度は低めのほうがやりやすいので、慣れるまでは無理をしないようにしよう。そのあと、すぐ左に雪崩のあとが待ち構えているのですぐ右側へ回避。このようなパターンが、次のコーナーで再びあるので注意を払おう。

ステージの最後は急カーブが2連発。早めにドリフトをかけて抜けていくのが理想的だ。もちろんアウトインアウトを忘れずに。



ラストの急カーブ3連発は気合いだ



カーブ直後に雪崩跡。心の準備をしよう



※ピンクの部分は裏道です。

知って得するテクニック

アウトインアウトとは…



アウトインアウトとは、コーナーを素早く、的確に抜けていくためのテクニック。

コーナーのアウト（外側）から曲りはじめ、その後コーナーのイン（内側）について、また外側に抜けていくというもの。特に、急なコーナーなどで使用するのが有効だ。

このテクニックを、急なコーナーで使うことのメリットとして、曲がったあと、外側に膨らみ過ぎてコースアウトしてしまうということが少なくなる、ということが挙げられる。コースアウトすると、スピードダウンしてしまいタイムロスのもとになってしまうぞ。こうならないためにも、ぜひ活用してもらいたい。

超鉄ブリキンガー

BRIKIN'GER

まさかのシステム大幅変更! 早く馴染んで発売に備えよう

たいへんだ!! ブリキンガーのシステムが大変更されてしまった。
今回は特に大きく変更が加えられ、なおかつプレイするうえで重要と思われる５つのシステムについて解説する。
本誌攻略スタッフも飛び上がるほどの変わりよう、読んでびっくり見てびっくりだ!

解析/DSP-たろりん

ザウルス	シューティング	178M

MVS	６月発売予定 価格未定	カセット	７月発売予定 価格未定	CD	８月発売予定 価格未定


自機とブリキンガー分離時（ブリキンガーはファイヤーアームを装備）


自機とブリキンガー合体時（ブリキンガーはファイヤーアームを装備）

ショットシステムがシンプルに!

旧バージョンでは、ブリキンガーの攻撃は自機と分離している時にのみおこなわれた。サークルゲージの調節でブリキンガーに休憩、ショットアームによる射撃、打撃アームによる打撃攻撃、パニック攻撃…と、攻撃方法を指示することができた。

新バージョンではこのシステムがシンプルなものに変更された。

まず、ブリキンガーは分離時・合体時のどちらの状態でも攻撃をしてくれる。

当然、その攻撃方法はブリキンガーが装備しているショットアームの種類で変化する。また、同じアームでも、分離時と合体時ではショット形態が異なる。

ただし、普段はショットアームによる射撃攻撃しか出すことができなくなっている。打撃アームによる攻撃は、次の分離攻撃をおこなった際に発動するようになったのだ。

サークルゲージの働きが変化

サークルゲージは、分離攻撃をする際のタメゲージという意味合いのものになった。

ショットシステムの項で述べた旧バージョンでの働き、つまりレベルによってブリキンガーの行動を変えるという効果はなくなったので注意!

打撃アームによって異なる分離攻撃

合体時にAボタンを押し続けるとタメゲージが上昇し、ボタンを放すとブリキンガーが勢いよく発射されて攻撃をするという分離攻撃。

新バージョンでは、打撃アームによる打撃攻撃をするように変更された。3種のアームの種類により攻撃方法が異なり、それぞれ効果に特徴がある。例えば、ドリルでは一直線に突進していき、ノコギリでは広範囲に攻撃、ハンマーはバリア状のもので敵弾を消す…といった具合。


ブリキンガーの装備アイテムがハンマーの場合の分離攻撃


ブリキンガーの装備アイテムがノコギリの場合の分離攻撃


2P側（画面右下）のオレンジ色の丸を4つ集めると、レベルが1段階アップ

Pアイテムストック表示欄が追加

Pアイテムを取ることで、自機のショットがパワーアップするのだが、新たなフィーチャーと併せて、このシステムを詳しく解説しよう。

まず、自機のショットにはレベル1のバルカンからレベル3のレーザーまでの段階があり、それぞれのレベルがさらに4段階のショットパワーに分かれている。

Pアイテムを取ると、ショットパワーが1段階上昇するとともに、画面下に新たに設置されたPアイテムストック表示欄にストックされる。そしてPアイテムのストックが4つになると、その4つのストックが消費され、ショットレベルが1段階アップする。


Pアイテムストック中に敵からダメージを受けると、自機からPアイテムが離れてしまう

ダメージを受けた時のPアイテム放出

Pアイテムのストックがある時に自機がダメージを受けると、それまでストックしていたPアイテムが自機から離れてしまう。当然ながら、それと同時に放出したPアイテムの分のショットパワーは失われ、パワーダウンする。

が、離れてしまったPアイテムは自機のまわりを漂うので、それを回収することで再びパワーアップできる。また、2人同時プレイでは、浮遊しているアイテムをもう一方のプレイヤーが横取りすることもできる。

創刊1周年記念特別企画

特選 キャラレター&4コマ集

特別付録
●タカの空耳コーナー
●ネオジオフリーク編集部人名&用語の手引き

キャラ♡レタースペシャル版

真っ直ぐに生きる覇王丸に惹かれて

サムライスピリッツの覇王丸へ。

『妥協』しないで生きていこうとする、大きな強さを持っている人、それが覇王丸だと私は思ってます。

内側から秘めたる強い力を持っている人。そんな人が、今ではものすごく減りましたよね。

『長い物にはまかれろ』的な人が多くなった今、覇王丸を見ていると、私は自分自身もなんだか情けなくなってきます。

『迷うことはあるけれど、決して妥協することはなく、真っすぐに生きて行く』そのようなことが、今ではどんなに難しく、他人に後ろ指をさされ、笑われることか…。

少なからず私も、今までそうやって生きてきたけれど…。

覇王丸だって、長いものにまかれていれば、道は険しくないことをちゃんと分かっているると思うんです。けれど、そうすれば生きている意味がない。自分に正直に生きていれば、たとえつらい結果が返ってきたとしても、自分で選んだ道だから、また立ち上がって生きていける。

あの人に刀というものがあって、本当によかったと思う。刀を構えている姿が、何よりも一番好きだから。

『自分のやりたいことをする』。それが武士道であれ、何であれ、そうやって生きて行こうとする強さを持った覇王丸が、私は大好きです。

●PN／矢頭唯花（大阪府）

編：決して妥協しない真っ直ぐな生き方…。昔なら〝男らしさ〟みたいな言葉で表されたんでしょうね、きっと。でも最近は男性だけの問題ではないのかも。まぁ、男らしい人というのも〝絶滅〟って感じですが♡ 何かそういう意味で、覇王丸って昔の男性像的な郷愁を女性に喚起させるキャラですね。（稲葉）

笑顔の暖かさが伝わるアテナとリムルル

2人を見てると元気が出てくる。友達になって♡

「麻宮アテナ」&「リムルル」、私が今まで見てきた格ゲー女キャラで、一番清く優しい心を持っていて、勇気と元気を与えてくれるキャラです。

つねに死と向かい合っている彼女たち、その中でも必死で作っている笑顔を見ていると、自分にもその笑顔の暖かさが伝わってきます。

きっと将来、その笑顔とかわいらしい表現、そして人を思う心で私を支え、皆に勇気、元気をふりまいてくれる…。ぜひ2人の友達になって、一緒に笑顔をしてみたいです♡

●PN／草薙若葉（神奈川県）

編：う〜ん、キャラに対する親近感あふれたお便りですね♡ 草薙さんの思いがすっごく伝わってきます。必死で、健気で、暖かい…。本当に元気がわいてきそう！（稲葉）

命を捧げてもかまわない心のオアシス、骸羅様

Dear骸羅様

無限に広がる大宇宙…。そ

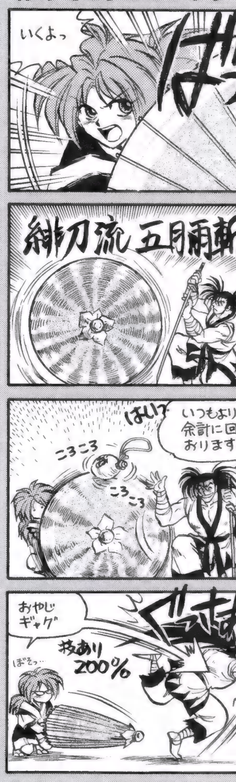
気がつけばそこに



●PN／権田原♡アニキ（長崎県）

ということは、さしずめ秦兄弟は『帝王少年パンツ拳』、マリーにいたっては『M.ノーパンスマッシャー』ってとこですか？（あくまで個人的なイメージだけどさ）。なんかビリーもはいてなさそうだな。アーサーは間違いなくオムツだろうしな。

おめでとうございます



●PN／ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

でもアレだよ、サムライのキャラって全体的にお笑いっぽいような気がしてならないよ。やっぱ、サムスピRPGのつぎは、シミュレーションだな。サムライキャラを天下一品のお笑い芸人に仕立てるという育てゲー！ 売れるな、絶対。

迷探偵の野望



●PN／機械魚（宮城県）

せめてクイズ キング・オブ・ファイターズには出てほしかったよなぁ。ま、次回作に期待するか。それにしてもあのクイズ、なにげに難しいんだよな。昔っぽいし。ジェネレーションギャップを感じるっつーか。

愛よ神話になれ



●PN／ラブラブ稲葉（長崎県）

『マッスル☆稲葉』ってあんた…。もうどうなっても知らんぞ。あっ、稲葉さん！ これ見て下さいよ…って、どこ行くんですか？ えっ？ 長崎？ 今からですか？ はぁ、…いってらっしゃいませ。

こに散らばった宝石のように輝く、無数の星たち。
その星の数ほど、人類は恋をしてきたのだ…と私は聞いたことがあります。
私のしている恋も、その星の一つになっているのでしょうか…。
骸羅様。
あなたの笑顔を思い浮かべるだけで、私の心はコンコンとわく泉のごとく、幸せにうるおわされます。
あなたは、私の心のオアシスなのです。
あなたのためなら、どんなものでも捧げます。この命さえも…。
ああ、あなたがゲームの住人ではなく、実在の人物だったなら、私はあなたのところにおしかけるところだったでしょう。
あなたのことが本当に好きだから。私は時々想像するんです。
朝つゆが草の先からポトリと落ちる。私は井戸で、あなたの白い修道着を洗っている。
「ただいま!」さわやかな声とともに、まきをかついだあなたが現れて、私の髪をグシャグシャにしながら、「俺の修道着…洗ってくれたのか? ありがとよ」というところを。
ああ、骸羅様。次回作にも、そしてKOFにも出られますよう、心よりお祈り申し上げます。
私はあなたが好きです。

●PN/氷室時恵(高知県)

編:やっぱり男はルックスじゃない、って思いにさせられるお便りですね。"朝つゆが草の先から～"の段落は、結構いい感じの新婚生活みたいで…。うにょ～、私も骸羅さんに、この身を任せたくなりそう♡ (稲葉)

竜二様なしでは私は生きていけない

To山崎竜二様

私は、はじめて見た時からずっと好きでした。
もうあなたなしじゃ生きていけない。泣くほど好きです。
あなたのすべてが好きです。声といい、体といい…。あなたに私をめちゃくちゃにして欲しい…。
私はあなたにすべてを…。死んであなたに会えるなら、今すぐ死んであなたに会いたい。そして私にドリルを…。ギロチンを…。あ～♡ もうだめぇ♡

●PN/破沙羅ん(新潟県)

編:私も竜二さんは結構好きなんです♡(京ちゃんの次ぐらいに)。あの渋さ、それからあの冷酷そうなところに、めろっとしてしまいます。ほんとに。いいわぁ。(稲葉)

ユリよはばたけ!! 華麗な蝶のように!

ユリよ、蝶となりはばたけ!(ユリに捧げる詩)

Mr.BIGに誘拐されて
羽の取れた蝶々になったあなた
羽をもがれたあなたは
また芋虫に戻ってしまったのです
しかしあなたは
また蝶になる日を夢見て
一人頑張りはじめました
さまざまな困難があなたを
待ち受けているでしょう
傷つくこともあるでしょう
でもそんなあなたを私は応援したい
頑張れユリ
はばたけユリ蝶(ちょう)
アッパー

●PN/Y.S.NAVY(埼玉県)

編:ユリちゃんかわいい…、とか書いていると、隣の新谷がぁ、「へえー」みたいな目で私を見るんだな、これが。まぁ、ユリちゃんみたいな可愛らしさが自分にない分、ちょっと憧れるところもある。じっさいのハナシ…。けっ。(稲葉)

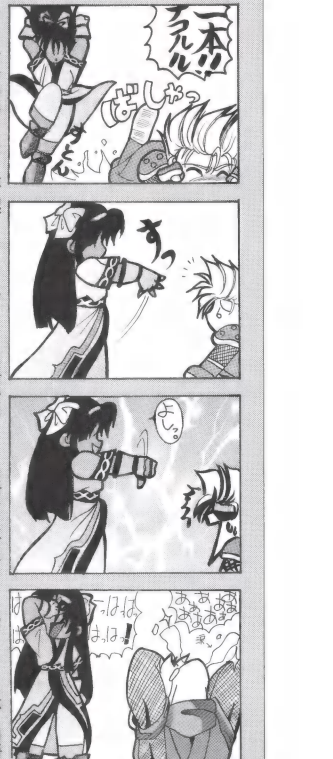
一緒に風呂に入りたい 秦兄弟にラブラブ♡

秦兄弟にいいたいことがあるんだけどよー、一緒に風呂入りてーんだよ(特に弟と)。
兄の方は背中流すだけでかまわないんだけどよ、弟の方はちゃんと俺と一緒に湯槽につかって欲しいんだよ。
つまりよー、弟にLOVE LOVEってわけ。
それでよ、弟の体を洗ってやる時、「手がすべった!」なんて、グヘヘヘ…オッシャー!! 考えただけでよだれもんだぜ。
別に俺はホ○じゃねーんだけどよー(いや、○モかもね…)、なんか一緒に風呂に入りてーんだよ。
頼む、一緒にフロに入ってくれ!!

●PN/ジョー(埼玉県)

編:私の認識を越えるお便りに、しばし言葉を失ってしまいました。それにしても"手がすべった"なんて…。女にでもできそうで、とっても嬉しい。にゃお♡ (稲葉)

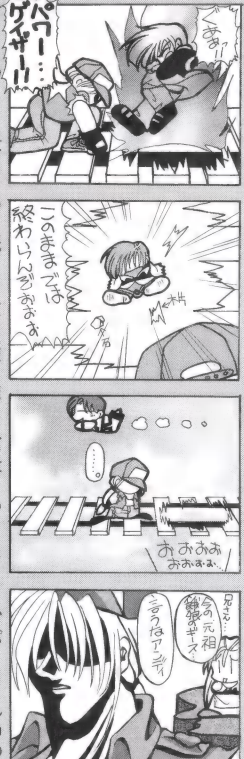
見えるんです…。



ナコルルの身になにが起こったんだ! 山崎かっ! 山崎なんだな? ってことは、山崎の方はナコルルっぽくなってるのかっ? そっちのほうが気持ちわりーな…。あの人に「大自然のお仕置」っていわれてもねぇ…。

●PN/幸風(埼玉県)

伝説は終わらない…。



ギースのように落ちてゆく俺…そんなにボコボコ人を落こっとしてると、パトロール中のキムに教育されちゃうぞ。気をつけろよテリー。幸風さん、4コマデビューおめでとさん。さらなる力作、お待ちしてます。

●PN/幸風(埼玉県)

ガード不能



まぁ、外伝だからな。耐えろリョウ。生き残っただけいいじゃん。それに、ほとんど全員が新キャラ(ロバートは衣替え)の中で、あんただけあいかわらずのスーパーサ○ヤ人姿なんて…くぅう、あんた光ってるぜ! やっぱ、初志貫徹だよな。

●PN/桜庭史(東京都)

イオリ♡ボンバイエ



そーか、そんなに黄色い声援がほしいならおいらがくれてやろう! きゃー、いおりん♡ その髪形どうなってんの―? ガッ○ャマンのファンなのぉ―? 変身してぇ! その背中の月ってなんのマネぇ? …怖いからそろそろやめとこう。

●PN/桜庭史(東京都)

タカの空耳コーナー

情報提供：修羅騎士　鷹

ども、たかっぴーこと修羅騎士　鷹です。

俺って、耳が悪いのかもしれないけど、必殺技や挑発の際に発せられる声が、どうも他の人とは違うものに聞こえるんだな。これが何のゲームをやっていても、一つは絶対あるのだ。

というわけで、余談はあっちにおいといて、早速本題に入ってみましょう!!

まず「ヘイーイカンガー」。これは、餓狼2、餓狼SPとKOFシリーズで聞くことのできるテリーの挑発。実際には、「ヘイ！カモンカモン」といっているらしい。疲れている時に聞くと、かなりイカンガー。だめ?。

次が「ウガンダー！」。これは、侍魂・斬紅郎無双剣で聞くことができる羅刹幻十郎の裏五光の最後に発す言葉。これを聞いた時は、マジで爆笑した。腹抱えた。実際のところは、「あがりだ！」といっているようだ。

最後は、とっておきのものを紹介する。「小松さん」だ。ギャラクシーファイトのG・ドーンの挑発。これを聞いた時は死んだ。

しばらくの間、息もできなかったほど笑ってしまった。だって外人さんが血吹き出しながら日本語で「小松さん」とかいうんだぜ。

それじゃ審査員の皆様、評価をお願いしまーす。あひ。

ジェイケイの評価（5段階）

イカンガー…★
ウガンダ　…★★
小松さん　…★★★★★

イカンガー？　ウガンダ？　全然いってないぞ。なにじんだよ。しかし…、不覚にも小松さんは笑ってしまった。これは聞こえる。いえる。

結論。ゲーセンはうるさいから何とでも聞こえるんだね。

モリスケの評価（5段階）

イカンガー…全然ダメなのね
ウガンダ　…超いってる！
小松さん　…最高！死亡確定

イカンガーってなんだよ？初めて聞いたぞオイ。ウガンダはいってるって。俺には上がりだ！　とは聞こえん。

小松さんはいえる。最初に聞いた時から小松さんだったし。一度は聴く価値アリ。

ネオジオフリーク編集部人名＆用語の手引き

〈あ行〉

【あひー】　本誌攻略軍団が、何かある度に連発する言葉。嬉しい時も悲しい時も、すべてあひー。［用法：あひー！寒い／同意語：あひあひ］

【新井正信】　本誌編集者にして、期待の大型新人。何が期待かというと、大学在席7年間という経歴がいかにも本誌向きという部分。それだけ。

【いえる】　同意する時の言葉。ただし編集部では、自らの発言に同意する時、直後にこっそりとつける。本誌攻略者・Dr．ちらがよく使う。［用法：疲れたなぁいえる］

【伊丹恭】　本誌デスク。趣味は半裸コスプレと、フィギュアとNBAと熱帯魚。好きなキャラは、VFのジェフリー（！）。現在金髪で前歯一本なし。愚息も元気なし。

【稲葉祥子】　本誌編集者。エッチ系かつ大胆なノリのコメントとは裏腹に、実は名門女子大卒の良家のお嬢さま。ただし自らのコメントで自滅、今や友人にも後ろ指をさされる始末…。

【うずらのひよこ】　うずらの小鳥のこと。伊丹が幼少の頃、縁日の露店で購入。友達に自慢しようと、自転車の前のカゴに入れて走り出そうとした時、ひよこはカゴから落下。その前輪にひかれた…。見るも無惨なひよこを残し、彼は何事もなかったかのように走り去ったが、実はこの出来事によって心に深いきずを負っていた。なぜなら、彼はいまだに親にそのことを内緒にしているのだ。

〈か行〉

【片桐誠】　本誌副編集長。身持ちの良さは折り紙つきで、金がなくなると彼に借金することが、編集部内では習慣化。カラオケと独特のボケは名人級。お嫁さん募集中♡　かなり頼りになる人です。

テリーとサル　その⑦



キムってとりあえずコワいよ。正義の名において、教育しまくりだもんな。こんな人が先生になったら、エラいことになるよ。愛のムチどころの騒ぎじゃないしな。ちなみにおいら、キムそっくりな正義の人を知ってるぞ。悪魔のシッポがはえてるけど。

●ＰＮ／みずきさら（兵庫県）

テリーとサル　その⑧



しかも子供に甘いところがいいねぇ。親バカっつーか、バカな親っつーか…う、嘘ですキムさんっ！　でも2人の子供も、いつの日かキムのよーになってしまのか？　すでに2人とも鳳凰脚の走りマスターしてるようだし、末恐ろしいよ。

●ＰＮ／みずきさら（兵庫県）

3作目の浮気



ほんとのところどうなんだろうな。ＫＯＦ'95ではすでに庵も主人公級だったしなぁ。ということはあれか？　京でも庵でもない新主人公登場か!?　庵のオヤジを倒しにいくとか…ジェフ・ボガード復活とか…。うーん、ロマンだ！

●ＰＮ／稲刈豊作（東京都）

草薙家の謎



そういえば似てる。もしや弟…なわけないいな。いや、でもまてよ…年中ガクラン（しかも短ラン）なんて奇特なマネをせざるをえないのは、草薙家の血かもしれん。そうそう、ミューテイション・ネイションにも似たような人が出てたよーな。

●ＰＮ／たなかゆみ様の舎弟（東京都）

【勝俣篤】　本誌編集長。正味ーヵ月足らずで、何もない部屋からNF発刊までやりとげた「すごい漢」。言葉は厳しいが、行動も手厳しい。ウソです。本当は優しいです。

【蒲地美樹】　本誌編集者。いつも一人で勝手に失敗して大騒ぎする新卒の新人。金を持たずに郵便局に郵送物を持ち込み、「えーお金がいるんですか?」と言った話は有名。本人いわく、父親に溺愛されているらしい。

【記念してどうする!!】　新谷の最新つっこみ。山崎と某誌の取材時のトラブルを片桐がちゃかして「某誌との接触記念」と言ったところ、彼女は即座にこう切り返した。つっこみというより一喝という感じで、上下関係まったくなし。無秩序状態。あひー。

【コピー機】　最初の半年間、フリーク編集部に存在しなかった文明の利器。当時は欲しくてたまらなかったが、今ではあるのが当たり前で、ちっともありがたくない邪魔者。

〈さ行〉

【JKキャラ】　パワー型キャラが多く、オヤジが多い本誌攻略者・ジェイケイの好みのキャラ群。が、最大の特徴はアレ（10割減らす連続技）があること。［同類語：永久連続技］

【自分は何だ!】　またまた新谷のつっこみ。かつて片桐が、自分の家族の誰々は「俺と違って面白いことを言う」と発言した際の瞬時の対空技。後日その際の彼女の得意満面の笑みが密かに問題となった。

【進行予定表】　毎月印刷所から提出される進行予定を書いた紙きれ。無論この通りに進んだことは一度としてない。ごめんなさい、浦滝さん。

【新谷祥子】　稲葉のライバル。一般にルックスの稲葉に対して、プロポーションの新谷と言われているが、実は共に美人系。言われるほどではないが、やはり仲は悪い…。

【すごい漢だ!】　龍虎外伝の不破刃のセリフ。ゲームと異なり、編集部では「漢」をそのままカンと読む。感動した時に叫ぶフレーズ。ただし一度ではダメ。何度も続けて叫ぶ。［同意語：あひー］

【掃除】　部屋などをきれいにすること。誰もやらない。

〈た行〉

【タカ語】　本誌攻略者・修羅騎士　鷹の使用する特殊な言語。分類としては日本語に属するが、常人には理解不能。［同意語：エスペラント語／反意語：英語］

【田原節子】　新人の本誌デザイナー（の見習い）。名字は「たばる」と読む。徹夜して朝寝ていると、たいてい彼女に起こされる。早寝&早起き、いいめーわく。うそ。

【ダメくん】　高等テクニックや連続技の苦手な人間（おもに自分）に対して使用される。［反意語：できるくん］

【誰のアタリだ!?】　片桐の名ゼリフ。写真のアタリを取ろうとした山崎が、そこで寝ていた片桐を起こそうとした時のリアクション。しかも別の所で寝るよう頼んでいたにもかかわらず、彼はそこで寝ていたのだ。結局起きずじまい。山崎、唖然。

【つっこみ】　つっこむこと。相手の失敗などを指摘する言葉の暴力。これに耐えられないと、編集部では生きていけない。またこれができないと、生きていく資格がない。

【ってゆーか】　埼玉が生んだ心優しき暴れん坊・山崎が連発する言葉。同じことをもう一度繰り返す前に何故かつける。［用法：大変だぁ、ってゆーか大変だネ］

【奴隷】　いぢめられて喜ぶ人々の総称。じゃなくって、ご主人様の言いなりになる生きた道具。稲葉が欲しがってやまない究極物。希望者を募る。［反意語：女王様］

〈な行〉

【中村さん】　SNK広報の本誌担当者。

【なつみ・鳥貝】　本誌デザイナー。わけの分からない本ばかり読んでいるインテリデザイナー（?）。もうちょっとフツーの会話をして欲しい気もする。稲葉の親友。酒豪。

【なにじんだよ!】　納得のいかない時に使用する。この言葉の後には自分で「流影じーん!」「鬼門じーん!」とつけるのがお約束。［用法：このCPUなにじんだよ!］

【何だろうなぁ】　どうしても分からないことがある時、他人にそれとなく教えを乞う言葉。コツは、ゆっくり、ねばっこく。山崎はこの言葉が嫌い。

【なんちて】　きつい発言の後のセルフフォロー。語源はなんて言っちゃって。［用法：おまえなんか嫌いだ。なんちて／同意語：うそ～ん♡］

【肉体的欠点】　通常、人前で口にすることがはばかられる事象。しかし稲葉は全然平気で口にする。あわれ片桐…。

新『兄貴と私』



せっかく大阪にきたんだもんな、テリー。ゲームおたくとしてはネオジオランドで遊ばなきゃな。くー、おいらもネオジオランドいってみたいぜ。やっぱりプレイしているのはKOFなんでしょーか? 実戦しろよ。

●PN／くれあ蘭須（愛知県）

主人公ステージの罠



カエルをバカにするなアンディ! カエルはなぁ、カエルはなぁ…『カエル目はご存じの通り両生類に分類され、全世界で約3千500種が生息する。これは…』（以下、4月号P89参照）。ちなみに、舞のステージなんて、たまにフンドシ十平衛だぞ。

●PN／道風（兵庫県）

実用化



そーだな。とりあえず電気があれば現代生活安心だから、まず紅丸を商品化しよう。火は、赤い炎より、青い炎の方が温度高いから、京より庵の方が売れるんじゃん。大門は…ビルの解体屋とかどうだい?

●PN／維凪かのと（和歌山県）

エンドレス



まったくだ。ゴメンで済んだらケーサツいらんのだよ。でも閑丸の勝ちゼリフって、言葉遣いこそ丁寧だが、つまり『わりーわりー、じゃ、急いでるんで俺いくわ。ばいびー』ってなもんだろ。生意気くんだ。

●PN／瀬上あきら（東京都）

〈は行〉

【パチンコ】 ギャンブルの一種。お金の墓場。もう二度としません。なんちて。

【パルスター】 シューティングゲーム。終電前に一回だけこれをやろうとすると、結局泊まるハメになるという、なにげの外泊製造機。

【ピータン】 中華料理の一種でガチョウの卵料理。編集部内ではJK率いる「うまい派」と、モリスケ率いる「まずい派」に分かれて抗争中。

【ファックス】 送受信用の機械。普通はどうだか知らないが、編集部にあるのは送信中でも何か送られてくると、強制キャンセルされ受信してしまう大バカ者。くそむし。

【不純異性行為】 不純な異性との行為。本誌攻略者・奥女中秀麿の行為を形容するために生まれたような言葉である。バチ当たりがぁ〜。

【ぶたくん】 だめな人に対する呼称。新人がこう呼ばれる。[同意語：ダメくん]

〈ま行〉

【マック】 米国アップル社製のPC。デザイン用に購入したが、今ではコラムス専用機と化している。ゲーム中にわきで見られる超プレッシャーが楽ちい。勝俣と伊丹と山崎が、プレッシャーをかけ合って遊んでいる。3バカくん。

【メロンちゃん】 セガと専属契約した女性コスプレトリオの内の1人。コスパの取材で会って一目惚れした山崎が、編集後記でラブコールを送ったものの無視される。

【モラル】 道徳。本誌攻略者・DSP-たろりんが、嫌いながらもついつい使ってしまう言葉。ちなみに編集部には存在しない概念。[用法：こづかいをモラル（う）]

【モリスケ式睡眠法】 イスに座って斜めになりながらそのまま眠り続けるという、本誌攻略者・モリスケの独特の睡眠ポーズ。誰もまねできない。まねしたくもない。

〈や行〉

【山崎裕】 本誌編集者。人柄は誠実だが、乱暴者。つっこみによって編集部の雰囲気を悪くした張本人。プロレスは武藤とライガー、サッカーはレッズの福田のファン。

【大和撫子】 やまとなでしこ。か弱く凛々しい日本女性の美称。…だって！

【やらせれ】 他人がプレイ中、強引に割り込む場合に使用する言葉。モリスケや鷹が頻繁に使用する。正確な発音は「やっらっせっれっ！」。

【余裕ッチ！】 余裕がある時に言う言葉。だが編集部に余裕はめったにないから、余裕がない時に使うしかない。[同意語：楽勝!!]

〈ら行〉

【らくらく調味料】 編集部の近くの中華料理店で使用する調味料。これを食べると眠くなる。もっともその店で食べるのはいつも深夜2時ごろだが。[反意語：コーヒー]

【リトマス試験紙】 酸性・アルカリ性を調べる紙。本誌攻略者・リトマス兄弟の名前の語源。ちなみに当初彼の攻略者名は「口便所秀麿」（発案は奥女中秀麿）だった。

【リフレイン】 繰り返すこと。編集部では、他人の失言や失敗をことあるごとに繰り返し指摘する場合を言う。要するにつっこみの繰り返し。

【ロミオの青い空】 片桐、伊丹がこよなく愛するTVアニメ。どー考えても子供番組。さかさに振っても子供番組。

〈わ行〉

【わい談】 エッチな話。編集部には、これとフツーの会話の区別は特にない。通常、放送禁止用語のみで構成される。稲葉、新谷は聞いてないフリをして、ちゃんと聞いている場合が多い。

【私にそう言われましても】 他人の発言に対する応対。直接言ってない相手からそう返されることが多い。一種のつっこみ。[用法：『あっ、雨が降ってきた!!』『私にそう言われましてもぉ…』]

【罠】 特定の対象を陥れる意図で仕掛けたもの。編集部ではつっこみの材料を収集するために、しばしば仕掛けられることがある。野蛮な風習。[用法：あらかじめ特定の者を公然と「さるくん」などと呼んでおき、その者がいない時新人などに『さるくんは？』と聞く。聞かれた新人は『今外出中です』などと答える。そこですかさず『さるくんって誰のこと？』とつっこむ]

【ワールドヒーローズパーフェクト】 ADKの格ゲー。昨年編集部内で、もっとも多く対戦プレイされたゲーム。あひーとは何の関係もない。

融合



これはいい!! ちなみに弟の方はどーするんだ？ それよか、もっといろいろフュー○ョンさせてみたいな。たとえば、キムとナコルルで、完全正義人間をつくるとか、庵と幻十郎で、超グレグレ人間をつくるとか。そんで、前者が後者を教育するのさ。

●PN／K．Yoshi（島根県）

教育



今回みょーに多い、キムの教育ネタ。俺なんかよい子になる前に死ぬんじゃないか？ これでキムの子供達がグレちゃったら笑えるんだけどなぁ。俺の舎弟になって、KOF続編で幅きかすとかさ。

●PN／K．A（山形県）

早口ことば



いつも思ってるんだが、やっぱあれって、技の名前叫ばないと発動しないのかねぇ。でも、「ええーい」とか「くらえっ」だけで技出す人もいるよなぁ。つまりこういうことか、別に技名を叫ばなくてもOKだが、律義な如月などはつい叫んでしまう、と。

●PN／ねこきゅうり（広島県）

スローモーション



お？ あの場面ねぇ、ビデオにとってコマ送りすると、アテナが一生懸命スソ下ろしてて、結構笑えるんだよ。…ってのはウソだが、一番の謎はあのセーラー服だよ。なんで一気に脱げるんだ？ 実はワンピースタイプで、横ボタン式なのかっ？

●PN／ねこきゅうり（広島県）

ロバート・ガルシア声優

小市慢太郎（こいちまんたろう）インタビュー

プロフィール

誕生日：1969年２月15日
出身地：大阪府
血液型：B型
趣味・特技：釣り、将棋
サイズ：身長/172cm体重/62kg
B・W・H/92・73・93
所属：中島らも事務所（劇団M.O.P.）
声優：SNKゲームキャラクター声優　ロバート・ガルシア、カーマン・コール（『ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝』）
TV：お父さんのカッパ落語（CX）怖くて不思議な話（テレビ朝日）
CM：梅田Loft、ニッポリ加工（ナレーション）シマノ（ナレーション）
舞台：『1862上海大冒険』『ラヴィアンローズ・スウィート』等（劇団M.O.P.の1990年以降作品すべてに出演）『アカプルコの薔薇』『天外綺譚』等（リリパット・アーミー）『HAPPYMANさよなら竜馬』『エンジェル・アイズ』等（Cカンパニープロデュース）



何事も臆さず正面から受け止める彼には厳しさと優しさが同居する

『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』で、ロバート・ガルシアを担当するのは、ネオジオキャラボイス初登場の小市慢太郎さん。本業は役者である彼の、すべての仕事に対する姿勢からは、ストイックといってもいいほどのこだわりが感じられた。

コイチマンタロウ その名の由来は!?

――まず、小市慢太郎さんというのは、とても個性的な芸名だと思うのですが、その由来を聞かせてください。

「芸名はこれまで3回変わっています。私は学生時代に学生劇団に入っていたんですけど、新入生の芸名は先輩がつけるというのがそこの伝統だったんです。で、私もつけてもらったのがはじまりです。

私が釣り好きだということと、『プロゴルファー猿』に似ているということでついた名前が〝フィッシャーさる〟。

それからしばらくして〝小市孫市〟というのに変わりまして、本名の〝小市〟が活かされることになりました」

――そして次が今のお名前に？

「はい。学生劇団に入って2〜3年たった頃の私は、すごく練習嫌いで、やりたい時にしか練習しなかったし、芝居も出たい芝居にしか出なかったんです。

そんなことをしていたら、ある日仲間に〝お前は怠慢だっ!!〟と怒られて、〝もう！お前は慢太郎だっ!!〟といわれてしまい（笑）それがそのまま現在にいたっているというわけです」


『龍虎の拳　外伝』をプレイする小市さん


ロバートの声に聞き耳を立てる顔が真剣だ

劇団M.O.P.デビューはつか作品のナレーション

——劇団M.O.P.との出会いについて教えて下さい。

「学生時代に学生劇団に入っていたというのは先ほどもいいましたけど、そこのOBが作った、劇団M.O.P.に誘われました。5年くらい前だったと思います。

一番初めはつかこうへいさん原作『広島に原爆を落とす日』のナレーションを頼まれました。その頃はM.O.P.の主宰（マキノノゾミ）もまだ役者でしたので、オリジナル脚本の芝居ではなく、つかさんの作品をやっていたんです。

つかさんの作品の特徴は、台詞の節まわしがとても独特なところです。歌うような抑揚とリズムがつけられていて、それに乗って芝居が展開されていくんです。が、私は入団するまでそういったつかさんの作品についてまったく無知でしたので、いきなり〝そういう感じでやって〟といわれて初めは戸惑いました。が、主宰が読んだ節まわしを真似て、なんとかやり通しました。

これが私とM.O.P.との出会いであり、人から依頼されてやった初めての仕事というわけです」

気がついたら主役だった『上海大冒険』

——実際に舞台に立った作品の中で、一番印象に残っているお芝居は何ですか？

「初めてM.O.P.のメンバーとして出演した『上海大冒険』ですね。これは高杉晋作が幕末に上海に渡ったという風説をもとにした活劇でした。たしか20歳か21歳の頃だったと思います。

先ほどのナレーションの仕事のあとに、〝次は出んか？〟と誘われて〝出ます〟と返事をしたんですが、その時はまだ台本もできておらず、かなり漠然とした口約束でした。

何日かたって〝じゃあ、3枚（台本が）書けたからやろう。お前この役ね〟といわれて稽古がはじまりました。で、毎日のように台本が上がってくるんですが、なぜか自分がずーっと出続けているんです。

〝あれ？ 他の人の方がずっとうまいのに、なんで自分ばっかりずっと出てるの？〟と思って、ある日〝何でですの？〟って聞いたんです。そしたら〝だって主役やもん〟いわれまして…（笑）。

あとで聞いたら、うちの主宰は初めて出る人にはまず主役をやらせ、まわりをうまい人で固める方針だったんです。それも知らんと、なかば〝だまされた〟ような感じでスタートしたわけですよ（笑）」

台詞が耳について夜も眠れない日々

——大変だったんじゃないですか？

「それはもう…。やればやるほど自分の演技が駄目になっているように感じたりして。

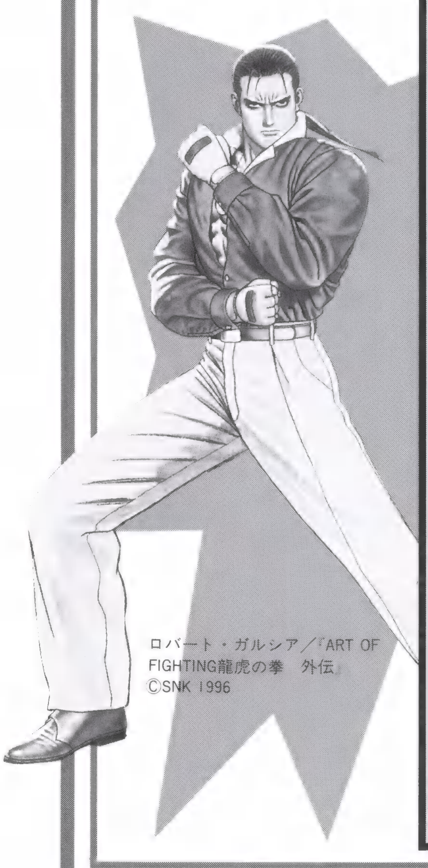
さらにうちの劇団は、本読みから立ち稽古への期間が、他と比べて短いんです。〝もうそんなもん（＝台本）捨てい！〟と、台詞の正確さより芝居全体を支配する空気の流れを大事にして作っていく性質の劇団なので、そのやり方とレベルに慣れていない自分が浮いているのが特に分かるんです。だから、とにかく台詞と節まわしを覚えてワーッとしゃべる。頭に血が登ってしまってるから、気持ちもへったくれもない。あとで〝お前さっきこういったけど、それは違うやろ〟なんていわれても、自分が何をどんなふうにしゃべったかなんて、全然覚えてない。自分のことがモニターできないんですよ。

そんなんだからますます緊張して、夜になって寝ようとして横になると、台詞がバーッと聞こえてくるんですよ。

もうとても眠れない。お酒でも飲んでリラックスしてからでないと駄目でした。あれが一番きつかったです」

——そんな大苦労をした作品が終わった時、何かご自分の中で変化した部分ってありましたか？

「いえ、この1本では何も変わりませんでした。ただ〝あ


ロバート・ガルシア／『ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝』
©SNK 1996

ある釣りサークルの話

大阪に、関西小劇場という劇場があります。僕は、そこにある釣りのサークル〝尼崎BOSE連合〟のメンバーです。略称は〝あまぼうれん〟。

どうです、なかなかいかした名前でしょう。

会長は、劇団☆新感線に所属していらっしゃる枯暮修さん。関西小劇場界の重鎮で、もう口ではいい表せないほどの素晴らしいキャラクターの持ち主でいらっしゃるんです。

2〜3年前、僕は芝居で枯暮さんとご一緒させていただく機会に恵まれました。その時、僕も枯暮さんも釣りが好きだというお話で盛り上がり、

「んー、お前も釣りするんか」

「はい。します」

「んー、わしらこういうアレ（サークル）を作っとるんやけど、お前も入るか？」

「はい、今度連れてって下さい」

「んー、じゃあ今度電話するから」

ということになりまして、何度か一緒に連れていっていただいたんです。確かに会長はお上手でした。そう大物ばかり釣るというわけではないにしろ、腕は確かです。

そうこうしているある日、会長から電話がありまして、

「んー、今度ワッペンを作った。あのー、今度お前に送るから、千円を俺の口座に振り込んどいてくれ」

と、おっしゃるんです。それで僕は

「ああ、そうですか。わかりました」

千円振り込みました。

後日、送られてきました、ワッペンが。地は黒で金のふちどりが施された中に、これまた金色で〝尼崎　連合〟の文字。そして中央部分には真紅の〝BOSE〟という文字が勢いよく踊っておりました。

倒れました。

なんという素晴らしいセンス、これは果たして本当に釣りサークルのワッペンなんだろうか、どう見ても〝暴◯族〟のマークにしか見えないのは、私の心が汚れているからなのだろうか…。

さらに、中には手紙が入っていました。

春からの始動、宜しくお願いします。

今期も、1枚でも多く大物を釣りましょう。——会長

僕は枯暮会長という人間の大きさに打たれ、ただただ頭を低く垂れるのみでした。いえ、決して笑っていたわけではありません。


手に持っている毛針は小市さん作。去年の夏、北海道でフライフィッシングに初挑戦した時に作ったそうだ

ー、終わった。これで酒飲まんでも寝れる〟と思っただけ」

――他の劇団員の反応はどうでしたか?

「〝何であんなヘタなの連れてきたん?〟とかいってました。あったかい意味でですけどね。うちはそういうところ風通しがいいんです。

〝それはまずいやろ〟とか、〝その解釈はちょっと違うんじゃない?〟といった批判的な意見は普通いいにくいものですが、それをしないといい作品なんて絶対できないです。

確かに役を演じるには、まず自分でイメージを作らなければいけませんが、それは絶対的なものではない。他人の目というのはどうしても必要なんです。だからみんなでいい合えるということは、それだけ演劇に対して真面目だってことなんですよね。

主宰からしてすごく熱いんですよ。自分が描いたイメージを役者にできるだけ忠実に表現してもらおうという熱意がすごいんです。

だから暑苦しいですよ。うちの練習は(笑)」

――劇団M.O.P.以外でのお仕事についてはどんな感じだったんですか?

「入団してから1〜2年すると、M.O.P.の方がすごく忙しくなりまして、もう他の仕事をやるどころではなかったです。舞台というのは、年に3〜4本というのが普通なんですけど、その頃は7〜8本やったりしてましたからね。ほとんど1ヵ月半に1本という…過酷な状態です。

ですから、自分の劇団以外でのこういった声優の仕事や、他の劇団での客演といった仕事をやりはじめたのは、ここ1年半くらいなんです」

ごきげんを求めて ごきげんスタジオ訪問

――それではいよいよ今回のアフレコについてですが…まず、SNKさんでの仕事をおやりになるにいたった経緯をお聞かせ下さい。

「約1年半前から外での仕事をやるようになりまして、ある時リリパット・アーミーという劇団に客演で呼ばれたんです。そこで仲よくしていただいた、コング桑田さんの家に泊まった翌日が、たまたまコングさんの収録日だったんです。コングさんはSNKさんのスタジオを〝ごきげんスタジオ〟と呼んでいて(3月号参照)〝今日ごきげんスタジオで仕事やわ〟というから〝じゃあ僕も、ごきげんになりにいきます〟(笑)と、ついていったんです。そこで、新世界楽曲雑技団のKONNYさんに紹介していただいたというわけです」

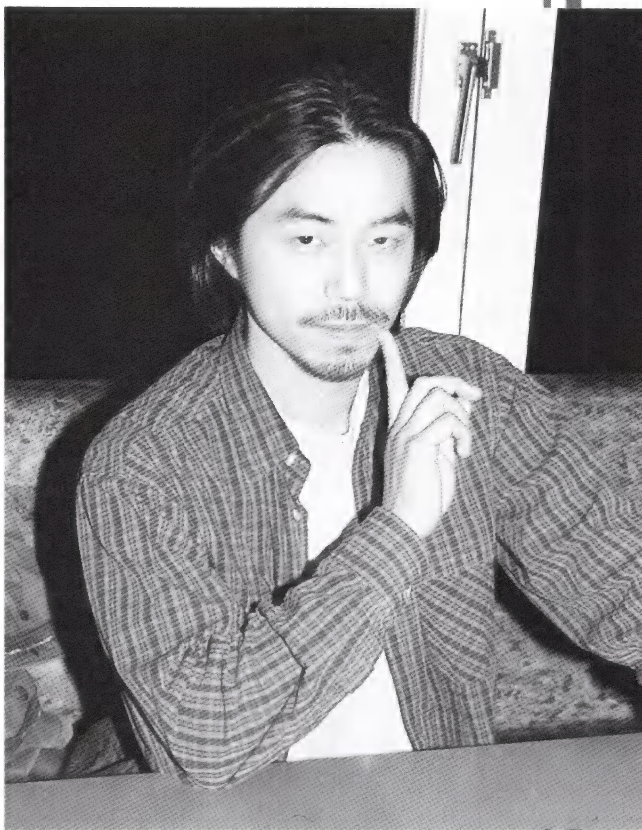
――声優というお仕事は、今回が初めてですか?

「キャラクターに声をあてるというのは初めてです。ナレーションはやったことありますけど、キャラクターの声とでは基本的に違いますからね。

ナレーションが客観的に物事を伝えるというのに対し、キャラクターの声には芝居っ気が要求されるので、どちらかといえば芝居に近い印象を受けました」

――キャラに合わせて声を作ってみた感想は?

「いきなりひとつの作品で2人の人物を声だけで演じるということになって、自分の中でまず〝とにかく声を変えなあかん、同じ人間がやってると思われたらいかん〟という意識がものすごく強く働きました。それでまず、声を作ることから入ったんです。





声を作るにはまず、高低の差で変化をつけ、さらにその中でも、意識して作った声とそうでない地声に分けられます。当然キャラクターの声を当てる時には、キャラをイメージして作った声を使うのですが、問題はこの作った声というのにはなかなか感情が乗らないということ。日常会話くらいなら比較的簡単にできますが、与えられた台詞や叫び声ということになると、すぐに地声に戻ってしまうんです。だから、声を作る幅というか、それをキープするテクニックについて、もっとこれから勉強していかないといけませんね」

――でも、実際にゲーム画面と一緒に聞いてみると、あの2人のキャラクターの声は、かなり違って聞こえますし、すごくいいと感じるのですが。

「そういってもらえるのは嬉しいですが、私の中ではもう終わってしまったことや産んでしまったものに対しては、反省しか残らないんです。

作った声の持続力ということに加えて、今回のアフレコについては反省が多いです」

――厳しいですね。主にどんなことが挙げられますか?

「キャラクターそれぞれのトーンを作りきることができなかったということです。

正直にいいますが、ロバートとカーマンがそれぞれどんなトーンだったか、あまりよく覚えていないんです。初めてということもあるとは思うんですけど、ぶっちゃけた話、1キャラだけの方がまだよかったような気がします」

――その〝トーン〟とは何ですか?

「キャラクターの雰囲気、カラーという意味です。これには声のみではない、演じ手のハートの部分が深く関わってきます。

例えば芝居においては、何度も何度も稽古し、自分の中にある、その役に合ったと思われるものを引っ張り出して、トーンを練り上げていくんです。だから、いったんトーンができあがってしまえば、それは少々のことではつぶれないし、アドリブを入れるにしてもその役の色を損なう心配はないんです。

でも、今回に関しては、最初に〝声を作る〟という行為に意識が集中してしまったため、自分自身の中から引き出したもので、彼らのトーンを充分に作る余裕がありませんでした。もしこれまで芝居でやってきたように、ロバートやカーマンのトーンを形成できていたら、その根っこは自分自身にあるわけですから、時間がたってもそのトーンを簡単に思い出せたでしょう。

まあ、唯一救われたのは、ゲームの中の台詞自体は局所



ファンレターの宛先　〒112 東京都文京区水道2-13-2-201㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部「小市慢太郎ファンレター」係

的なものが多かったということです。

これがもっと練った台詞のやりとりだったら、テープを録って、聞いてを延々と繰り返さなければならなかっただろうし、まして初めてだったのでかなり混乱してしまっただろうなと思います」

時間と努力に比例して深まっていく愛情

――それでは次に、自分が演じるキャラクターたちに対して抱いている思いについて聞かせて下さい。

「"大切な人"という表現が一番適切だと思います。接すれば接するほど愛しいですよ。

だから、1日で終わったものに関しては、1日分の思いしか残らないし、2ヵ月、3ヵ月とどっぷりつかってやったものに対しては、それだけの思い入れが生まれてきます。

いってみれば自分の中にあるものを出して別個のものに作り替えた自分の分身ですから、叩き上げた期間が長いほど愛着がわくし、そういうキャラクターはやっぱり好きになりますね。この愛情は、時間と努力に比例するんです」

――今回の2キャラに関してはどうですか?

「特にカーマンに関しては、つかみきれていない、分身になっていないと強く感じます。もっともっとよくなる余地があると思いますね。

でもこれは、過ぎ去ったことに対する今の考えであって、あの収録の時点では、あれがベストやったと思っています」

"会うたびに違う"といわれたい いつも同じじゃつまらない

――私が小市さんを初めて拝見したのは、リリパット・アーミーの『天外綺譚』で（その時の小市さんは、キョンシーの役でパンツ一丁になったりして、髪も肩につくくらい長かった）、そのイメージと、こうして実際お会いしたイメージのギャップが結構大きいのですが、そういわれることって多くないですか?

「考えてみるとそうですね…。"会うたびに違う"といわれることは、わりと多いです。

僕はそういうの好きなんですよ。ひとつのイメージがあって、それをどんどん潰していく…みたいな。いつも同じじゃつまらないでしょう。また、よそで仕事をする時に割り当てられる役で、向こうが僕をどう見ているか大体分かったりするのも面白いですね」

――M.O.P.の中では、そういう変化はないですか?

「そうでもないですよ。昔はとにかく熱くて真面目な熱血漢や、影のあるニヒルな感じのする怖い男といったシリアスタッチの役が多かったんです。でも最近は"エロおやじ"(笑) みたいな、明るいオッサンの役が多いです。"うっひょ～!!"とかいって(笑)」

――えらい変わりようですね。

「そうなんですよ。何を見てそうなったんでしょう…ほんとに…(笑)」

何事に対しても真面目で、裏表のない小市さん。ロバートとカーマンを使って龍虎をやってもらったのだが、ラウンド終了ごとに画面に顔を近づけてキャラの声に聞き耳を立てる。ゲーム機から離れながら「結構ちゃんと区別できますね。よかった」と、嬉しそうに笑った顔が心に残った。

素晴らしき映画の世界

最近観た映画でよかったのは、邦画では『Shall We Dance?』ですね。周防監督は前から好きなんですよ。テーマに魅かれるところがあって…。洋画では『プリシラ』でしょうか。これはゲイがバスでツアーをするというだけのお話なんですけど、楽しかったです。

全体的に分かりやすいものが好きなんです。"何が何してこうなるから結果としてこのところが面白い"という面倒臭いことはいらない。

「だってオモロイやん!」「だって泣けるやん!」これですよ。これでいいんです。分析、詮索、考察一切無用!

分かりやすい楽しさを秘めたジャンルとして、まず思い浮かぶのは、ミュージカルですね、僕の場合。

「僕らこうして歌って踊って楽しいんだ。君もどう?」という感じがいいですね。『雨に歌えば』などといった、MGMの黄金時代の作品など、もう理屈抜きに楽しめますよね。歌を聴いているだけでもいいですし、お皿のひとつも洗ってみたくなるじゃないですか。

それから、みなさんもよくやると思うんですが、私、自分が観てよかった映画を劇団員に勧めたりするんです。でも、気をつけた方がいいですよ! その映画を勧めたばっかりに、あなたの人格そのものを疑われかねない、危険性をはらんでいるのです!!

ここで一人の不幸な青年の話を紹介しましょう。

あれは『ダンシング・ヒーロー』という映画でした。ラテン系の踊りがカッコよく、彼は「これはいい!! よし、みんなにも教えたろ」と決意を固めたのです。

教えてあげました。自分の劇団の座長をはじめ、女優のみなさん、その他たくさんの人に、その作品の存在をプッシュしたおしました。

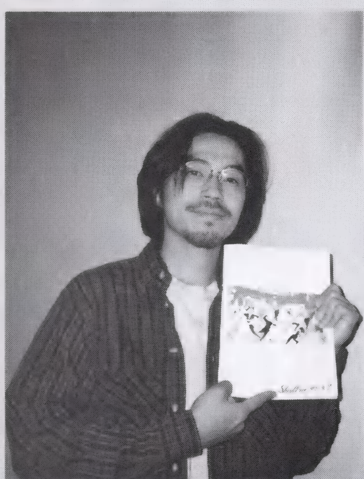
数日後、映画を観たみなさんから、青年に向けて反響のお電話がかかってきました…。

「あんた何考えてんの?」

「暑苦しすぎるでー!」

本当に律儀な人たちです。彼は思わず「そんなことって、自分らも暑苦しいことやってるやん!」という言葉をぐっと飲み込み、静かに受話器を置いたのでした。

え? この青年が僕なんじゃないかって? あなたなかなかいい勘して……違うって!



最近お気に入りの映画は　Shall We Dance?
手に持っているのはそのハンフレットだ

ネオジオトピックス

舞台
ニューヒーローここに誕生！ 彼の名は橋本"野獣郎"さとし!!



Ⓒ野波浩　幻想的な美しさをたたえた野獣郎と美泥

おごそかな女声コーラスの歌が突然やみ、ひずんだギターの音が会場の空気を震わせる。4月3日、東京・新宿シアターアプル、劇団☆新感線『BEAST IS RED〜野獣郎　見参！』公演のスタートだ。

テリー・ボガードの声でおなじみの橋本さとしが演じるは、主役の物怪野獣郎（スゴイ名前だ！）。普通、物語の主役といえば、この世の正義や可愛いお姫さまを守るために戦うのがお約束だが、この野獣郎"男は殺す、女は犯す。金に汚く、己に甘く"がモットーというとんでもない男。

「でもどこか憎めないところがある」と橋本自身が語るこの人物は、化け物退治を生業とする"魔事師"なのだ。

時は中世、応仁の乱で荒れ果てた京の都。かつて伝説の大陰陽師、阿部清明によって退治され、封印された魑魅魍魎たちが、再びこの世に現れはじめていた。そんなすさんだ世の中を、自分の欲望に従って面白そうに生きる野獣郎、彼がモノにしようと狙っている女、美泥（高田聖子）、その美泥が心を寄せる芥蛮嶽（古田新太）といった魔事師たちが、それぞれの思惑を秘めつつ、魑魅魍魎たちを相手取り、壮絶な戦いを繰り広げる。

身体にじかに響くほどの大音量で場面を盛り上げるハードロック、拍子木による場面転換、ラップ、パロディー、歌、踊り…と、何でもアリだがそれらが決してバラバラにはならず、ひとつの大きな流れとなって観る者に襲いかかる。そんな、人を引きつけずにはおかない魅力的な演出と、個性的な役者たちによって、物語は展開されていく。

そして橋本さとしは、黒の上衣を身にまとい、茶色がかった長い髪をなびかせて登場。妖怪との闘いの前に、舞台中央で見得を切る。舞い上がる銀の紙吹雪、背後に真っ赤に照し出された、"野獣郎　見参！"の、叩きつけるような墨文字…鳥肌モノだ。

扱いにくそうな長だんびら（太刀2本を柄同士でくっつけたもの）を軽々と振り回し、激しいアクションとワイルドな眼差しで女性ファンの心をハッシとつかんだかと思うと、端整な顔をくしゃくしゃにしてボケる、ツッコむ。まったく目が離せない。その存在感の大きさは、テリーを思わせる長身や、ルックスのよさにはとどまらない。また「お客さんの呼吸と、自分たちの呼吸とのやりとりができるライブ（生の舞台）が一番好き」というだけあって、彼のエネルギーの爆発具合には終始圧倒されっぱなしだった。

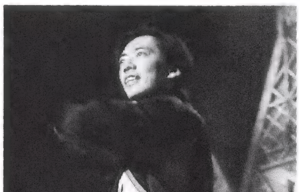
ひとつの身体に棲む二人の男、物怪野獣郎と橋本さとし。新しいヒーローの誕生だ。

●橋本さとし最新情報
D・LIVE
"ROCK TO THE FUTURE"
原案・総合演出：いのうえひでのり（劇団☆新感線）
主演：橋本さとし
期間：7月3日〜14日
（計15公演・8日休演）
会場：赤坂BLITZ
前売開始：6月2日（日）
料金：7千500円
（税込み、全席指定）
問合わせ：03-5485-2247（アミューズ　D・LIVE係）

舞台
シニカル&ブラックな笑いとハプニングを体験する作品

『おまえを殺しちゃうかもしれない』。どきっとするようなこのタイトル、劇団そとばこまち1年4ヵ月ぶりの本公演だ。そとばこまちといえば、座長の生瀬勝久は以前ジョー・ヒガシを、演出の山西惇はビリー・カーンを、そして女優の曽木亜古弥は不知火舞の声をそれぞれ担当しているという、なにげにネオジオキャラと関わりのある人が多い劇団だったりする。

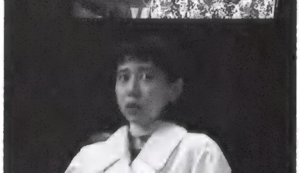
東京・新宿スペースゼロでの公演初日である4月13日のリハーサル前、真っ白な舞台衣装姿がひどく可愛い曽木さんは、心なしか緊張した表情だった。



生瀬勝久



山西惇



曽木亜古弥

俳優・生瀬勝久が、山西惇演じる精神科医が取り仕切る"ふらんす社会党"の総決起集会で、フランソワーズ・ミッテラン大統領として祭り上げられる。中身のない"大統領"にひたすらつき従う党員たち。"大統領"が白といえば、黒いものも白だと認めてしまうような彼らの姿に耐えられなくなった生瀬は、党員たちを突き放す。すると彼らは生瀬を諸悪の根源"イナダ"だとし、今度は自分たちの世の中に対する不満すべてを彼にぶつけはじめた。

この突飛なストーリーが観ていてそう無理なく受け入れられるのは、実はこの現象が、現在のマス・コミュニケーションの構図そのものであるためなのだ。権力が作り出した像を崇拝し、従い、自分の考えはないか、あっても表には出さない。そしてひとたびその像が地に落ちれば、容赦ない攻撃を浴びせるという矛盾…。当然、織り込まれる笑いはシニカル&ブラック。どこまでついてこられるか、試されているような気さえする。

また、劇を観にきたはずなのに、気がついたら自分が集会に参加しているような感覚にはまってしまう面白さや、しおらしく客席に座っていた一人の女性が突如として出演者に変貌した時の驚き。これは舞台と客席に同じ時間が流れ、演劇というひとつの表現手段の持つ力が存分に発揮された結果だといえるだろう。

劇を観るというよりも『おまえを殺しちゃうかもしれない』というひとつのできごとの中に身を置いて楽しむこの作品。チャンスがあったら一度体験することをお勧めする。



"ふらんす社会党" 総決起集会

舞台

桜井満開!! 桃子桜子乱れ咲き!

東京、新宿シアターサンモールに桜の花が咲いた。桜井智ちゃんが看板女優を務める朝倉薫演劇団創立5周年記念公演『桃のプリンセス』だ。

舞台は古きよき時代の横浜。ギャングのボスが、死んだ娘の代わりに可愛がっている人形、桃子（桜井）。彼は桃子をより精巧な人形に作り替えるため、荒っぽい仕事を続ける。一方、娘を亡くしたあとボスと離婚したクラブ歌手桜子（桜井）は、検察の手が彼に迫っていることを知り、蔭で心配する。そして3億5千万円を費やした人形がついに完成。しかし、ボスの屋敷はすでに検察に取り囲まれて…。

というストーリー展開だったのだが、やはり見応えがあったのは智ちゃんの2役だ。まず桃子役では、目つきから手足の先にいたるまで〝人形〟というひとつの物質になりきった演技を見せつけた。一変して桜子の彼女は、活発に歌い踊り、妖しいまでの大人の魅力をふりまく。

こうして歌と踊りを織りまぜながら物語は進められ、ラストシーンでは壊れかけた桃子が一人、雛祭りの歌を歌う。それは何か人間の世界というもののはかなさを訴えてかけているようにさえ見えた。

もし、あなたがボーカリストもしくは声優の智ちゃんしか知らないとしたら、それはすごくソンをしていることになる。速攻でチェックだ。

イベント

王座決定戦&ラジオ公録 闘いと笑いの1日


インタビューを受ける優勝者の堀江信光さん

『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』異種格闘技王座決定戦がおこなわれた。4月7日、ネオジオワールド。試合はトーナメント方式で、2回の予選を勝ち抜いてきた8人のつわものたちが、熱い闘いを繰り広げた。決勝戦は藤堂香澄対王覚山の対決で、双方ゆずらぬ好勝負が展開され、結局香澄を使った堀江信光さんが優勝。

「ちまたのゲーセンではロディが強いといわれてるけど、やっぱり香澄が一番。その魅力である素早さを活かせたのが勝因だと思う。足ばらいと下段ガード不能技との2択がポイントです」と語った。



本田選手じきじきのリフティング指導

この日はゲーム大会の他にも、鹿島アントラーズの本田選手を迎えてのラジオ番組公開録音イベントがあり、トーク、ゲーム、クイズなどのコーナーが用意されていた。

中でも『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』でお客さんと対戦した本田選手は、ボタン操作が分からないらしく、対戦相手に尋ねるしまつ。当然結果は…。

それはともかく（?）、ほのぼのと楽しい一日でした。

最新情報

ホームページがリニューアル あんな情報もこんな情報も…

この7月、ザウルスのホームページがリニューアルされる。というわけで、ザウルスからみなさんにお知らせデス。

〔ザウルスコメント〕

当社のホームページは、先月号のフリーク本誌に掲載の通り、ザウルスの最新作の先取り情報をはじめ、盛りだくさんですが、7月上旬更新かららリニューアルします。

全体の構成についてはこれまでのものを引き継いでいますが、単なる最新情報の掲載ではなく、アクセスしてくれたユーザーがこれまで以上に楽しめるものとなる予定です。

さて、7月上旬更新予定の一番の目玉は『超鉄ブリキンガーオリジナルCGムービー』です。これは、アーケード版・家庭用ネオジオ版のゲーム本編に収録されるかどうか今のところ未定ですので、是非アクセスしてみて下さい。

さらに……いや、これは間に合うかどうか分からないので秘密。とにかくこれは「面白い!」と思うアイデア、ご意見、ご要望、ご希望等ありましたら、ネオジオフリーク「スキスキザウルスホームページ」係まで、よろしく♡

（営業部販売促進課　依田）

テレフォンサービス

●SNK
東京03－5275－6200
大阪06－339－0110
（9：00～17：00）
●ADK
048－775－2347
●ザウルス
03－3222－1734
●ビデオシステム
075－323－0008
●データイースト
03－3398－5317
●ビスコ
03－3554－0124

ホームページのアクセス先

<SNK> http://www.neogeo.co.jp
<ザウルス> http://www.neogeo.co.jp/saurus/
<ハドソン> http://www.hudson.co.jp
<サン電子>
http://www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm

プロジェクト

大張先生率いる 大プロジェクト始動!!

『超人学園ゴウカイザー～THE VOLTAGE FIGHTERS』プロジェクトが動きはじめた。

桜井智がパーソナリティーを務める『アニメExpress～ギャラクシーネットワーク～』の中で放送されているラジオドラマのCD化、オリジナルビデオアニメのレンタルと発売、そしてPS版のゲームソフト発売がその内容。そしてこれらすべての監督、原案、キャラクターデザインはもちろんあの、大張正己先生だっ! う～ん、最強。

5/21：ドラマCDvol. 1
6/21：ドラマCDvol. 2
7/21：ドラマCDvol. 3
音楽集CDvol. 1
（以上すべて発売）
8/30：ビデオ第1巻（レンタル開始）
9/27：ビデオ・LD第1巻（発売）
10/25：ビデオ第2巻（レンタル開始）
11/22：ビデオ・LD第2巻（発売）
96年秋：PS版ゲームソフト（発売）

告知・募集

目指せストロングウーマン 君もイイ汗流してみない?

『SNK一撃! ネオ・ラ・ジオ』のパーソナリティーでもある長与千種が率いる女子プロ団体〝GAEA JAPAN〟が新人を募集する。

[応募資格] 15歳以上の独身女性、身長160cm以上優遇

[応募書類] ①履歴書（身長、体重、3サイズを明記）②水着写真（全身、上半身各1枚）③スポーツ歴

●以上の必要書類を次の住所まで郵送。書類審査後、追ってオーディション日時を連絡。

〒153東京都目黒区中目黒1－4－22ロイヤルヒルズ9F
GAEA JAPANオーディション係
03－3715－1514

「えー!? やるのはちょっと…」という人は観にいこう!

5／12（14時～）神奈川・クラブチッタ川崎
6／16（12時～）
7／20（12時～）
8／18（18時半～）
10／22（19時～）
12／29（12時～）
（6／16～12／29）東京・後楽園ホール

リアルバウト餓狼伝説が
2ヵ月連続のNo.1!
ROM版も第2位に
注目のランキング!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

3月1日〜3月31日

順位	タイトル	ポイント
1	リアルバウト餓狼伝説　CD	4,617P
2	リアルバウト餓狼伝説　ROM	2,981P
3	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　CD	2,135P
4	ステークスウィナー　―GⅠ完全制覇への道―　CD	1,247P
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　CD	981P
6	パズルボブル　CD	927P
7	押し出しジントリック　CD	651P
8	天外魔境真伝　CD	433P
9	ソニックウィングス3　CD	340P
10	アイドル麻雀ファイナルロマンス2　CD	60P

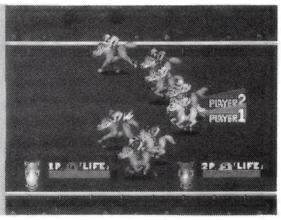
ランキング総評

3月もやはり、リアルバウト餓狼伝説をとめるゲームは出現しませんでした。

2ヵ月連続の1、2フィニッシュは、このコーナーはじまって以来の快挙です。連続技のヒット数が表示されたり、潜在能力が出しやすくなっていたりと、長く遊べる作りになっています。餓狼人気はまだまだ強しといったところでしょうか…。

3位には、これまた常連のサムライスピリッツ斬紅郎無双剣がランクイン！　剣の攻撃による、1発の緊張感がこのゲームの最大の特徴。RPGにも期待大です。

4位には、ネオジオ初の競馬ゲームがランクイン！　CD版には、アクション要素の他に、種つけモードなどが追加され楽しさもパワーアップ。コースも大幅に増えているので、CD版で再チャレンジしている人も多いのでは。

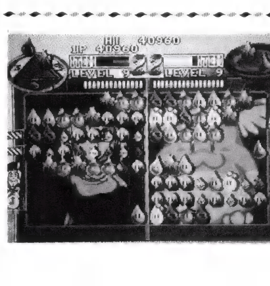


2人対戦も可能だよ！

6位と7位には、パズルゲームの2タイトルが、なかよく並んでランクイン。格闘ゲームが中心のネオジオゲームですが、今後は、アクションが苦手でも遊べる、パズルゲームが増えるかもしれませんね。じっくり遊べる2つのゲームです。

8位には、CD版の天外魔境真伝が再びランクイン。先月はランク外に落ちてしまいましたが、キャラの人気も高く、今後が楽しみなソフトです。

9位には、ソニックウィングス3がランクイン。



横に押し出すパズルっす―

今月ランキングされたシューティングのソフトは、これ1本になってしまいました。そろそろ、新作シューティングの発売に期待したいのですが…。

今回は、新作格闘ゲームの発売がなかったせいか、全体的に、ややポイントが低くなってしまいました。

しかし、次回は龍虎の拳シリーズの最新作、龍虎の拳外伝の登場が予想されます。次回のランキングではリアルバウト餓狼伝説の牙城を崩すことができるでしょうか？

次回のTOP10をお楽しみに。

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都千代田区外神田3－14－10
ソフマップビル
☎03－3253－3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06－634－0070
4号店☎06－634－5820
7号店☎06－634－2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1－5
☎0586－24－7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
☎0559－88－1708
他、加盟店75店舗

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト20!

NEO・GEOソフト月間読者人気ベスト20！

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	259P
2位(1)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	225P
3位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	SNK	格闘アクション	176P
4位(〃)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	144P
5位(11)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	SNK	格闘アクション	127P
6位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ '94	SNK	格闘アクション	115P
7位(5)	天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	82P
8位(9)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	68P
9位(10)	パルスター	エイコム	シューティング	56P
10位(7)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	54P
11位(16)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	39P
12位(8)	ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	29P
13位(18)	パズルボブル	タイトー	パズル	28P
14位(17)	ステークスウィナー	ザウルス	アクション	27P
15位(〃)	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	24P
16位(12)	ビューポイント	サミー工業	シューティング	20P
17位(19)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	18P
18位(13)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	16P
19位(20)	ADKワールド	ADK	バラエティ	12P
20位(13)	超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	11P

斬紅郎無双剣が首位奪還！ 龍虎の拳 外伝は5位に!!

今月は何と『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』が、首位を奪還!!

3月号で1ヵ月だけトップに立った斬紅郎無双剣だったが、その後3位→2位と順位を徐々に上げ、まさかの首位返り咲き。発売当初は爆発的人気…、というほどでもなかったのだが、ソフトの販売が好調なことと、EDのストーリー性などがその理由かと思われる。

また、SNK格ゲー人気シリーズのひとつ『龍虎の拳外伝』は、ランクアップしたものの5位まで。新キャラが多かったことも、多少は影響しているのかもしれない。今後の動きに注目したいタイトルだ。

ネオジオソフト人気投票は毎号受けつけているので、ドンドン送ってね。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK！

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●斬紅郎無双剣には思い出がたくさんあります。感動しました。それから龍虎の拳外伝はゲーセン2日目でワイラー倒してED見ました。

PN／カタツムリ（岡山県）

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気投票』係

累計ソフト人気ベスト20

順位(前回)	タイトル	ポイント	順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	2,681P	11位(10)	龍虎の拳2	390P
2位(〃)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,522P	12位(〃)	ワールドヒーローズパーフェクト	333P
3位(〃)	真サムライスピリッツ	1,312P	13位(〃)	パズルボブル	317P
4位(5)	リアルバウト餓狼伝説	1,043P	14位(〃)	ビューポイント	238P
5位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ '94	877P	15位(〃)	ソニックウィングス3	223P
6位(4)	餓狼伝説スペシャル	863P	16位(17)	餓狼伝説2	179P
7位(6)	餓狼伝説3	825P	17位(16)	ギャラクシーファイト	173P
8位(〃)	天外魔境真伝	673P	18位(19)	ステークスウィナー	172P
9位(〃)	パルスター	459P	19位(-)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	167P
10位(11)	サムライスピリッツ	428P	20位(18)	ソニックウィングス2	155P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

ついに登場『RB餓狼』!! トップを取るのは誰だ!?

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの激しい稼ぎの宴

さて、いよいよというか、満を持してというか、今月からハウスコアに『リアルバウト餓狼伝説』が登場！　餓狼伝説3と同じように、ファイティングレベルが得点のカギをにぎっているといっても過言ではないのですが、キャラによって高レベルの取りやすさがマチマチなので、ハイスコアには開きが出てきそうです。フリーク4月号の、ファイティングレベル算出表や得点、ダメージ値一覧表を参考に、自分なりの高得点パターンを作り出してください！

そして今月も『WHP』が少しずつですがスコアに動きが見られます。もうすぐ登場の『ニンジャマスターズ』に期待が集まるADK作品、今のうちにプレイしておくのもイイかな?

そんなこんなで、今月のハイスコア達成者は以下の方々なり。おめでと〜。

■松原双角団々長（東京都）■ボクサーカズヤ（愛知県）■鈴木真矢（秋田県）■TKS（兵庫県）■幻庵ラブリー（長野県）

※なお、プレゼント同様、集計期間などの関係で、粗品の発送が遅れてしまう場合アリ。しばらくお待ちいただきたい。本当にすまんス！

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

リアルバウト餓狼伝説　（山崎竜二）

蛇使いキャンセルでゲージをちょっとためてからコンビネーションアタックで相手を気絶させるの♡　そうすると、相手が気絶したころにはゲージがMAXになるの♡

そこに、しゃがみB×2、↙+C、キャンセルギロチン（右向きの時）を決めてあげるの♡　パーフェクトで、残りタイムが45カウント以上あれば「SSS」がとれるんだヨ♡　もちろん誰にも負けちゃダメよ♡　無敗ボーナスが12万点つくからね♡

●部長アキヤマ・東京都

リアルバウト餓狼伝説　（ジョー・ヒガシ）

ジャンプC→立ちC→キャンセル黄金のカカト→タイガーキックではめる。ストレートボーナスを逃がさないようにする。

●YFC・岡山県

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣　（ガルフォード・修羅）

防御崩しで稼ぐ。一人目に出た幻十郎には、防御崩しを入れまくって稼ぐ。パーフェクトをここで2回取ること。覇王丸戦でも防御崩しを入れまくり、タイムアップ寸前になったら、ジャンプ強斬りをすかして着地と同時にローリングクラッシュではめる。

一部のキャラ（リムルル・斬紅郎など）には、ローリングクラッシュで投げたあと、起き上がりに防御崩しを入れて足払いor下段狙いでダウンさせる。ダウンさせたら、また防御崩しからダウン技を入れる作業の繰り返し。赤ゲージになったら、昇り斬りすかしローリングクラッシュではめ殺す。とにかくパーフェクトを狙い、落とすラウンドは防御崩しを狙う。

●M'Y-剣魂・千葉県

天外魔境真伝（八雲）

まず、転ばせてアイテムを出す。そして出したアイテムを連続で斬り続ける。1つ斬ると千点、2つ目も千点だが、3つ目からは8万点になる。

アイテムを運んでくるてんぐ（鳥）？も、斬ると点が入るので斬る。アイテムは、1つでも取ったり取られたりすると千点からやり直し。

もちろん、自分も斬られてアイテムを出すこと！

●もけけ・福島県

餓狼伝説3　（ボブ・ウィルソン）

ボブサマーの得点が高いことに注目。しかもボブサマーを出す条件は、本当は「起き上がり時にニュートラルから↑+C」のところを、「ガード硬直中にニュートラル、すぐに↑+C」でも出すことができる。よって、相手の技をガードしたら、なんでもかんでもボブサマー。当たろうが当たるまいが、とにかく出しまくり。ただ、スライドヘッドバットで気絶してくれるキャラには、パーフェクト&タイム多く残すために、頭突き使用。フィニッシュは鬼門陣。ウソ。ボブにはない。

●双角団員3号・東京都

餓狼伝説3　（ギース・ハワード）

ギースで使う技はダブル烈風拳と潜在能力のほかに、真空投げ（600点）と、虎殺掌（千200点）。虎殺掌で投げられる時は、ぜひ虎殺掌を使うべし。ワンポイントとしては、vs山崎戦で、山崎がサドマゾを出してきた時は、体力が多い時は虎殺掌、赤い時は遠距離立ち弱キックを当て、サドマゾをガードしてから潜在能力を使うといい。

●ママ・広島県

K・O・F'94　（日本チーム）

ベニ丸の居合い蹴りは、点数の高い強の方を使い、大門の天地返しは、なにか技を出して点数を上げます。それとパーフェクトを取ること。このゲームはとにかくパーフェクトです。

●つるが8RO・埼玉県

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	M, Y--剣魂・千葉県	245Pts.
2位	部長アキヤマ・東京都	125Pts.
3位	つるが8RO・埼玉県	85Pts.
4位	松原双角団々長・東京都	75Pts.
5位	幻庵ラブリー・長野県	50Pts.
6位	YFC・岡山県	45Pts.
7位	双角団員3号・東京都 真本八幡ナコルル・千葉県 石井悟・神奈川県	40Pts.

ハウスコア担当者から一言

すごい漢だ！　先日、家で『RB餓狼』をやりたいので金を持ってゲーム屋にいったはいいが、気がついたら『薄い方の次世代機』を買っていた担当でおます。バビ〜ン!!

さて、『RB餓狼』と『斬紅郎無双剣』にハイスコアのスペースを取られてしまい、『真侍』がなくなってしまいました。ただ、ハイスコア更新中の方には、ポイント加算および粗品の発送をします。

そして、くどいようですが、募集要項のチェック中に、記入もれ等が発見される場合がまだあります。せっかく出したスコアなのに、このようなことがないよう、きちんと募集要項を見直すことをオススメするナリ。あひ。

最近ハウスコアのVTRに関する質問がたま〜にきます。テープはVHSで、最初から最後まで録音すれば完璧です。

▶クラブ・ハウスコア

山崎竜二	部長アキヤマ・東京都	1,884,100	ALL
ブルー・マリー	ママ・広島県	1,816,900	ALL
秦崇秀	ワッチョビー・栃木県	1,808,100	ALL
ボブ・ウィルソン	双角団員3号・東京都	1,781,400	ALL
ギース・ハワード	ママ・広島県	1,749,000	ALL
アンディ・ボガード	デンデン・滋賀県	1,695,000	ALL
望月双角	松原双角団々長・東京都	1,611,800	ALL
フランコ・バッシュ	明大前ハヤテ・東京都	1,602,400	ALL
不知火舞	ヘラ作・東京都	1,601,000	ALL
ホンフゥ	ママ・広島県	1,556,100	ALL

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	もけけ・愛知県	13,314,300	最終面
絹	ドクター荒井・北海道	12,308,400	12人目

龍虎の拳2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョン・クローリー	石井悟・神奈川県	3,042,860	ALL
ユリ・サカザキ	石井悟・神奈川県	2,256,860	ALL
如月影二	石井悟・神奈川県	2,193,480	ALL
キング	キング命！・広島県	2,052,080	ALL
リョウ・サカザキ	アナ帝・東京都	1,910,710	ALL
Mr. ビッグ	ワイゾウ・奈良県	1,897,490	ALL

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオ・ディオ	Y.Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
マッドマン	幻庵ラブリー・長野県	13,074,800	ALL
呂布奉先	一匹狼・神奈川県	12,193,700	ALL
J・カーン	M,Y一剣魂・千葉県	12,151,600	ALL
ジャンヌ	下僕・京都府	11,486,200	ALL
キャプテン・キッド	がんG・埼玉県	11,406,600	ALL
ジョニー・マキシマム	三輪サンちゃん・群馬県	10,924,100	ALL
ジャック・ザ・リッパー	M,Y一剣魂・千葉県	10,788,100	ALL
ブロッケン	YAZ・東京都	10,409,000	ALL
出雲良子	岡部寿一郎・北海道	10,204,900	最終面
服部半蔵	松原双角団々長・東京都	10,147,100	ALL
風魔小太郎	ワイゾウ・奈良県	9,499,300	ALL
金龍	真空斬首党・東京都	9,021,200	ALL
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42,368,400	チビキャラALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
かめきち＆まつ	1,174,050	ALL

ソニックウィングス3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブラスターキートン	石井悟・神奈川県	2,727,000	ALL

ソニックウィングス2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
AV8ハリアーII	プリズムハート・千葉県	1,976,000	2周目10面
YF－23	ワイゾウ・奈良県	1,146,700	12面

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
AC01・千葉県	2,850,550	ALL

超人学園ゴウカイザー

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
紫紅京介	部長アキヤマ・東京都	733,700	11人目
不動丸	部長アキヤマ・東京都	729,600	12人目
ブライダー	真本八幡ナコルル・千葉県	468,700	11人目

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
フランコ・バッシュ	部長アキヤマ・東京都	1,943,800	ALL
テリー・ボガード	ワイゾウ・奈良県	1,942,300	ALL
山崎竜二	部長アキヤマ・東京都	1,827,000	ALL
アンディ・ボガード	ワイゾウ・奈良県	1,816,700	ALL
望月双角	松原双角団々長・東京都	1,799,100	ALL
ブルー・マリー	かっちん・東京都	1,701,500	ALL
ビリー・カーン	YFC・岡山県	1,566,300	ALL
不知火舞	YFC・岡山県	1,498,700	ALL
ボブ・ウィルソン	大将・東京都	1,477,200	ALL
ジョー・ヒガシ	YFC・岡山県	1,456,500	ALL

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
リムルル（修羅）	M,Y一剣魂・千葉県	3,212,500	ALL
牙神幻十郎（修羅）	M,Y一剣魂・千葉県	3,160,500	ALL
ガルフォード（修羅）	M,Y一剣魂・千葉県	2,965,800	ALL
ナコルル（修羅）	M,Y一剣魂・千葉県	2,923,800	ALL
首斬り破沙羅（羅刹）	M,Y一剣魂・千葉県	2,778,200	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	M,Y一剣魂・千葉県	2,751,700	ALL
服部半蔵（羅刹）	M,Y一剣魂・千葉県	2,745,800	ALL
千両狂死郎（羅刹）	M,Y一剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	M,Y一剣魂・千葉県	2,712,000	ALL
服部半蔵（修羅）	のびいち・兵庫県	2,691,500	ALL
緋雨閑丸（修羅）	M,Y一剣魂・千葉県	2,620,200	ALL
花諷院骸羅（羅刹）	メハマン・東京都	2,583,100	ALL
緋雨閑丸（修羅）	がんG・埼玉県	2,502,300	ALL
橘右京（修羅）	KMS・埼玉県	2,473,300	ALL
リムルル（羅刹）	はぶんちょ・神奈川県	2,412,700	ALL
千両狂死郎（修羅）	松原双角団々長・東京都	2,401,000	ALL
橘右京（羅刹）	M,Y一剣魂・千葉県	2,352,500	ALL
天草四郎時貞（羅刹）	M,Y一剣魂・千葉県	2,311,300	ALL
覇王丸（修羅）	真空斬首党・東京都	2,302,100	ALL
ナコルル（羅刹）	真本八幡ナコルル・千葉県	2,169,500	12人目
花諷院骸羅（修羅）	M,Y一剣魂・千葉県	2,134,600	ALL
覇王丸（羅刹）	M,Y一剣魂・千葉県	2,024,800	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ(ライバルチーム)	M,Y一剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエディット(京・ハイデルン・クラーク)	ボクサーカズヤ・愛知県	707,550	ALL
シングルプレイ（京）	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール（京）	鈴木真矢・秋田県	1,345,480	ALL

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
アメリカチーム	元気でな!小野裕子・秋田県	662,900	ALL
イタリアチーム	Y・K・千葉県	584,460	ALL
韓国チーム	つるが8RO・埼玉県	580,890	ALL
日本チーム	つるが8RO・埼玉県	567,760	ALL
ブラジルチーム	つるが8RO・埼玉県	546,300	ALL
メキシコチーム	つるが8RO・埼玉県	523,130	ALL
イギリスチーム	双角団員3号・東京都	521,020	ALL
中国チーム	つるが8RO・埼玉県	501,050	ALL

餓狼伝説3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇雷	三島豪鬼・東京都	2,285,600	ALL
テリー・ボガード	TKS・兵庫県	2,165,000	ALL
ジョー・ヒガシ	ママ・広島県	2,023,200	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。当然、乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）のどれでもOKさ！

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法＆スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対戦時のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクを探してね）

●次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかなりかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。

①龍虎の拳2＊
②餓狼伝説3
③リアルバウト餓狼伝説＊
④サムライスピリッツ斬紅郎無双剣＊
⑤K・O・F'94＊
⑥K・O・F'95＊
⑦ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑧天外魔境真伝＊
⑨ビューポイント
⑩ソニックウィングス3＊
⑪パルスター＊

●スコア集計、裏技、得意技ともに、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2－13－2－201
(株)芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」まで

※ポイントはスコアの順位に応じて、編集部で集計しています。

初心者向け

格ゲー講座

その④ ダッシュ&バックステップ　講師：モリスケ

ちわッス！　編集部の中で一人だけ、ハシの持ち方が違うモリスケです。今回は移動手段であるダッシュについて解説していくッス!!

まずは基本的な使い方を身につけよう

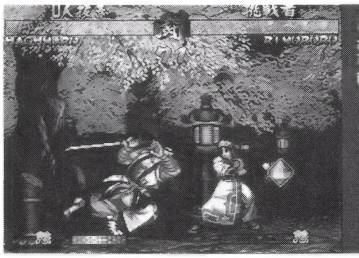
移動手段ということで、初心者の人はあまり使用しないかもしれないがマスターする、しないでは大きな差が出てくる。基本から、ちょっとした応用編までを紹介してみよう。

ダッシュには前ダッシュとバックステップの2つがあり、前ダッシュは相手に接近する時、バックステップは間合いを離したい時に使うのが基本。

ゲームごとにダッシュの性能が違うので（コマンドはダッシュが➡➡、バックステップが⬅⬅で統一されている）代表的なゲームを例に挙げて説明していこう。

ゲームによって特徴は違うよ！

サムスピシリーズでのダッシュは、2回目の➡を入れっぱなしにすることにより走り続ける。レバーをニュートラル（中立、手を離せばOK）に戻す、後ろ方向に入れる、技を出すのいずれかで止まることができる。バックステップは、チョコン！と小ジャンプする感じで後方に跳び退き間合いを開く。ただし、前ダッシュとは違いコマンドを入力してしまうと、途中で止まることはできない。ちなみにダッシュは踏み込み、バックステップは退き込みと名称が変わっている。

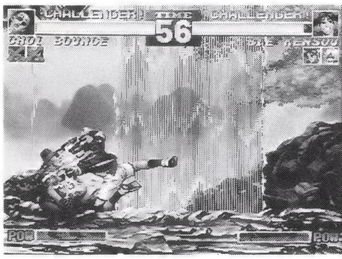


サムスピでは、走り続けることが可能！

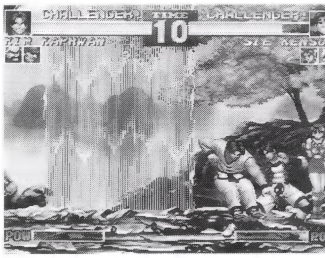
K・O・Fシリーズでの前ダッシュは、小ジャンプしながら進むタイプと、地上を走るタイプの2つがある。小ジャンプするタイプはダッシュしてしまうとレバーを戻しても止まることができないのだが、ちゃっかり跳んでいることになっているために、空中で出せる必殺技（キムの飛翔脚やケンスウの龍爪撃など）を出すことができる。

地上を走っていくタイプのキャラは、同じく急停止はできないが、地上必殺技を出すことが可能。

バックステップも小ジャンプタイプと歩くタイプがある。性能は前ダッシュと同じ。



ケンスウの龍爪撃も、超低空飛行でバーン！



飛翔脚もダッシュからなら、こんなに低い位置から出せる

リアルバウトには無敵時間もあるよ！

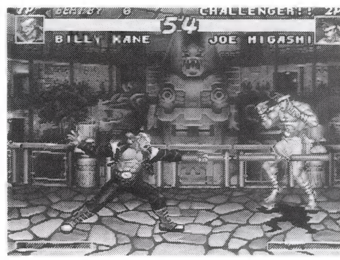
リアルバウト餓狼伝説では、ダッシュを入力すると決まっている分だけ前に進み、レバーを後ろや下に入れるか、技を出すとストップする。ただ、レバーを後ろに入れて急停止すると地面を滑るグラフィックがあり、硬直するのが難点。

バックステップは他のゲームと同じく、小ジャンプで跳び退く（キャラによっては違う）のだが、なんとリアルバウトでは無敵時間が存在する。

最新作の龍虎の拳外伝のダッシュは、すべてのキャラが地上を走るタイプ。レバーを後ろに入れても止まらないが、攻撃を出すことにより、途中で止まることができる。ダッシュ中はガードできないので、ヤバイ！　と思ってガードに戻しても食らってしまうのだ。要するに、龍虎外伝ではダッシュは多用できないんだな。

バックステップは、他のゲームと同じで変化はない。

以上、4つのゲームでダッシュ性能を説明したが、次はダッシュを使った応用テクニックを紹介していこう。



三節棍もなんのその。無敵でございま〜す！

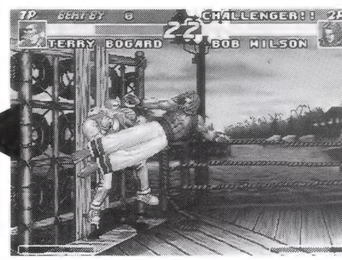
ダッシュ色々こんな使用法も

まず、飛び道具を撃ったあとに、追いかけるようにダッシュするテクニック。これは相手の動きを封じて、すぐに接近し、攻撃を加える戦法だ。できるキャラも限られてくるが（リアルバウトではアンディや舞など）、狙えるキャラを使っているなら練習してみよう。

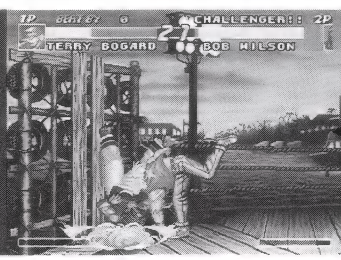
これは、バックステップに無敵時間のあるリアルバウトでのテクニック。画面端に限られるのだが、相手の跳び込みをバックステップで避けつつ、着地した相手を投げる。餓狼SPの時からあったテクニックだね。起き上がりを攻められそうな時にもバックステップで間合いをとれるよ。無敵時間は有効に活用すべし。

サムスピでは、ダッシュしたまま相手を投げることができるので（他のゲームではダッシュを止めてからでないと投げられない）、移動が速いキャラはダッシュ投げが強力。

龍虎外伝でのダッシュは、間合いの調整に使おう。離れている相手を追いかけるようにして使うと、相手が出してきた技をガードすることができないからだ。少しダッシュしたら小技で止めて、様子を見るといいッスよ！



相手の攻撃をバックステップでかわして…



テリーの投げ技が炸裂！

今回の格ゲー講座は、いかがでしたでしょうか？

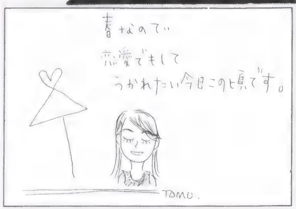
引き頭突き、じゃなかった引き続き質問を募集中ナリ。

編集部内で、えー声でチャートが赤丸急上昇（？）なモリスケでした。

●文中のレバー方向はプレイキャラが右向きのものです。

第8回

TOMO
宮内知美の満月がコワい…



TOMOが描いたイラスト



春になったらナニか新しいコトを始めよう♡

あぁ、もうスッカリ春ですね。♪ポカポカ春の日差しにい〜って感じですよね。

この春、みなさんは何か新しいコトを始めましたか？ たとえば、新しい恋にウキウキ♡ とか、新しいゲームと格闘中とか、何でもいいんです。やっぱり、新しいコトをする時って心がはずむじゃないですか。あの、何ともいえない感覚って大好き。

期待と不安なんていうけど、まさにそれ。私ってもしかして、めちゃめちゃ才能があったらどうしよう？ とか、いつもいらない心配してます。

宮内もついにお引っ越し新居は超VIP待遇!?

そう、春、春といえばお引っ越し。ジャーン、宮内はとうとう、引越しを決意いたしました。まだしてなかったのかって？ 何をおっしゃる、私はね、今度こそはスゴーク気にいる家に住みたかったのですよ。

もう、いい感じな所。3食昼寝つき、超VIP待遇？ 水道、電気使い放題。もうお分かりですね？ 実家に帰らせていただきます。負け犬なんかじゃないやい。ただね、これは私の中でのケジメなの。

引越しという出来事で、毎日のいい加減であいまいな所（もある）を改めたかった。私の周りの人（なんてターゲットはいるけど）に、それを理解して欲しいの。簡単に言う、ケジメってヤツ。

そして、実家で少しお金を貯めて、ずっとずっといいお家に住もうと決めているのでした。

もちろん、また一人暮らしはするよ。だってせっかく始めたコトだもん、途中でやめるなんてまだ出来ない。

みなさんも、私にいいお家が見つかるようにたまには？ 願って下さいね。

新しいコトに挑戦!! ルアーフィッシング

新しいコトといえばこの間、㊐ルアーフィッシングをやったのだ。私の中の釣りのイメージってさ、何か暗くてめんどくさいって感じだったの。

だけどさ、やってみてビックリ、楽しいんだこれが。ルアーを巻く速さとかで、それをえさに見せるみたいなんだけど、なんか私、うまいのよ。初心者じゃないみたいに。まっ、それは言い過ぎとしても、先生にもほめられたんだから。

ニジマスっていうお魚を釣ったんだけど、ニジマスって、マスっていうくらいだからマスの友達くらいには思ってたけど、実は代表的なマスなんだって。知ってた？

時間は短かったんだけど、4匹釣りました。

春の宮内のオススメはアウトドアがいい感じ

その釣った後がもう最高。その場でお料理教室に早変わり。私なんて、サラダ作っただけでボケーッとしていたら、まぁ、おいしそうな〝ニジマスのムニエル、アーモンド風〟（分からない人はお母さまに聞いてね）の出来上がり。

釣ってからのいろんな長い道のりも、もうどうでもいいって感じの仕上がり。もちろん、もちろん、めちゃうまでです。

こんなおいしい物まで食べられて、しかも、想像していたイライラも、ブルーな時間もなかった（㊟ここは、特別らしい）。そんなに楽しい釣りちゃんを、私は今まで体験もせずに〝えーっ〟て感じで見ていたなんて。見ていたなんてぇ。

なんでもさ、一回はやってみるべきだと思う。だって、やれば自分の言葉で言えるんだもん。

〝○○らしいよ〟なんて、なんにも説得力ないじゃない。

これからさ、どんどんあたたかくなって、お外に出るのが楽しくなる毎日だよね。おしゃれしてお散歩もいいけど、私のおすすめは絶対アウトドア。釣りしてバーベキューなんていい感じじゃないっスか。

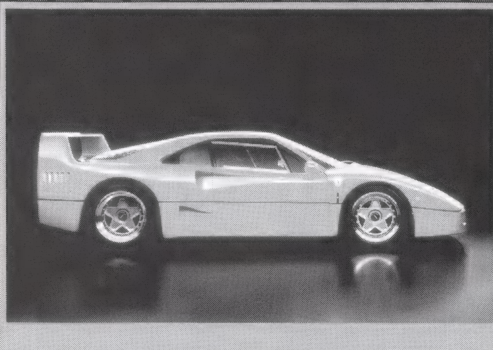
みなさんも、今年はいろんなコトに挑戦してみて下さいね。きっと、新しい自分発見が出来るハズ。では、ごきげんよう。

〈近況〉
●「アースビート」（TV東京、毎週木曜深夜）レギュラー出演
●イメージビデオ「ファイナルビューティー宮内知美」絶賛発売中（竹書房）
●フォトCD「LIVE!」絶賛発売中（日本コダック）
●Vシネマ「カメレオン」絶賛発売中（徳間ジャパン）
※相沢純菜役
●宮内知美情報ダイヤル
（03-3322-0099）



魚を釣った証拠（!?）写真

〈プロフィール〉
生年月日：1975年1月24日
出身地：神奈川県横浜市
血液型：A型
身長：160ｃｍ
サイズ：B83・W58・H83
テレビ・写真集などで活躍中。
かつてＳＦＣ餓狼伝説２のＣＦに不知火舞役で出演。



ワンポイントキャラクターレッスン

ロバート・ガルシアの「愛車」

ロバートの宝物と言えば、車のコレクション。今回はそのコレクションの中から、龍虎1＆2で乗っていたフェラーリがテーマだ！

FERRARI F40
フェラーリF40

生産：1988年〜1992年（発表1987年）
総生産台数：1311台
全長×全幅×全高：4360×1970×1124mm
ホイールベース：2450mm
車両重量：1270kg
エンジン型式：F120A
エンジン形式：水冷V型8気筒DOHC 4バルブ＋ツイン・ターボチャージャー
総排気量：2936cc
最高出力：475hp／7000r. p. m.
トランスミッション型式：5段M／T

フェラーリ、その真紅の歴史

フェラーリについて語る時、その創始者であるエンツォ・フェラーリの存在を抜きにして語ることはまず不可能だ。

エンツォは1898年、イタリア北部モデナ市郊外で生まれた。彼はいくつかの職業を経たのち、レースドライバーとなる。はじめ彼はアルファロメオに在籍し、幾つかのレースで優勝を勝ち取った。

しかし、彼の名が本格的に知られるようになるのはやはり、自らのレーシングチーム「スクーデリア・フェラーリ」結成後からである。「スクーデリア・フェラーリ」は、ル・マンやツール・ド・シチリアなどの数々のレースに勝利、さらにそこで得たノウハウをもとにロードカーを開発・販売し、世間にフェラーリの名を浸透させていった。

1950年にF1グランプリが現在の形に整備され、カーレースの最高峰として認知されるようになると、すでにその2年前よりF1に参戦していたフェラーリもより一層、これに力を注ぐことになる。

そしてその42年後、1992年8月のハンガリーGPにおいて、フェラーリはGP参戦500戦目を数えるに至った。ハンガリーGPまでのGP開催数が527回ということを考えると、ほぼフル出場に近い。こんなチームはもちろん、他に見当たらない。フェラーリはまさに、レースとともに歩み続けたメーカーなのである。

偉大なる跳ね馬の伝説

フェラーリのエンブレムとして、あまりにも有名な「跳ね馬」。このエンブレムにもまた、物語がある。

1923年、レースで初優勝を飾ったエンツォは、そこで第1次世界大戦の英雄、フランチェスコ・バラッカ[*1]の両親と出会う。エンツォの兄アルフレード[*2]が、バラッカの所属していた連隊の地上勤務をしていた縁もあり、エンツォと夫妻は友人としてつき合うようになる。

その後、エンツォは夫人から、彼の車につけるようにと、撃墜王バラッカのトレードマーク、「黒い跳ね馬」をゆずりうける。

これ以降、「黒い跳ね馬」はその活躍の舞台を空から陸へと移し、エンツォとともに新たな伝説を作り上げていくことになるのである。

型式番号の読み方

基本的にフェラーリの形式番号には、3つほどパターンが存在する。

1つ目は、512なら5ℓ12気筒、348なら3.4ℓ8気筒という具合に、排気量とシリンダー数を並べたもの。

次に、3.5ℓ5バルブ（F355）というように、シリンダー数のかわりにバルブ数が入ったもの。

最後に、総排気量をシリンダー数で割ったもの（たとえば、456は総排気量5474cc、12気筒で1気筒あたり約456cc）、というパターンだ。

ただF40は特別で、フェラーリ創立40周年にちなんでつけられた名である。

他にもナンバーではなく、名前で呼ばれるものもある。テスタロッサは「赤い頭」を意味し、エンジンのカム・カバーを赤く塗っていたことからこの名がついた。

また、ディーノは正式には車種名ではなく、ブランド名である。一時期、12気筒以外の車種には「フェラーリ」のブランド名は使われず、ディーノの名で販売されていた。ちなみにディーノとは、若くして死んだエンツォの最愛の息子、アルフレード[*3]の通称である。

F40-エンツォ最後の荒馬

フェラーリ社創立40周年を記念して作られた限定モデル、それがF40である。

アニバーサリーモデルというと、豪華なインテリアにゆったりとした乗り心地の高級車、といった感もあるが、このF40に対しては、その公式はまったく通用しない。

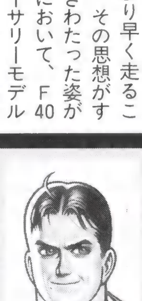
インナー側のドアハンドルさえ持たず、軽量素材がむきだしの超シンプルな内装。そして何よりも、最高時速324kmという圧倒的なスピード。

そこには、「より早く走ること」を追及し、その思想がすみずみまでいきわたった姿がある。この点において、F40は他のアニバーサリーモデルとはまったく別の方向性で、とことんぜいたくな車に仕上がっているといっていい。

1988年にエンツォがこの世を去ると、F40は別の意味でも記念モデルとなった。すなわち、「エンツォ・フェラーリが最後にてがけたフェラーリ」となったのである。

原典

ロバート・ガルシア
格闘スタイル：極限流空手
誕生日：12月25日
年齢：22歳
身長：180cm
体重：85kg
血液型：AB型
出身地：イタリア
家族構成：アルバート・ガルシア（父）、シェリー・ガルシア（母）
宝物：車のコレクション
出演作：龍虎シリーズ、KOFシリーズ
※データは龍虎2のものです



外伝ではついに主役をはったロバート。イタリアの財閥ガルシア家の長男であるが、財団の運営を任せたいという父親の願いを拒み続け、自由で奔放な生活を続ける。

彼の日本語が大阪弁なのは、父親のやとった先生が大阪人だったかららしい。



F40の後継機種、F50

＊1 34機のドイツ軍機を撃ち落とした撃墜王。モンテッロの空中戦で戦死。＊2 大戦中に戦場で病死している。＊3 奇しくもエンツォの兄と同名であり、彼もまた、24歳という若さで病死する。彼の意見がもとになったといわれるV6エンジンは、エンツォによってディーノ・ユニットと名づけられた。

参考文献：「フェラーリ 赤い帝国」（ジョー ホンダ・KKベストセラーズ）／「ワールド・カー・ガイド3 フェラーリ」（ネコ・パブリッシング）／「カー・マガジン5月号増刊 スクーデリアNo.4（1996春号）」（ネコ・パブリッシング）／「F1倶楽部（1994VOL.5）」（双葉社）写真提供：コーンズ・アンド・カンパニー・リミテッド



創刊1周年記念特別企画
読み切りコミック
サウスタウン…ここは腐ったゴミ溜めみたいな街さ
弱肉強食 強い者が全てを支配する 暴力と犯罪の街 それがここの実態
信じられるものは何もない 頼れるものは自分自身の力だけ…
サウスタウンストーリー
そう… 力さえあれば富も名誉も手にはいる
だからこそ今の私にはふさわしい
作・画／坂本かずみ
©SNK 1996


やっ
野郎っ!
客に
手を上げ
やがったな
客!?
難クセつけて
店のオーナーから
金を巻き上げ
ようとする
チンピラの
どこが客だい!?
消えな!!
なんだ
とおー
ぐっ
すまし
やがって
!
そのツラ
ふた目と
見れねえように
してやるぜ!!
ダッ
ハアアッ


まったく……
どいつもこいつも腐った連中ばかりだよ……この街は!!
ご来店のお客様方には大変ご迷惑をおかけいたしました
どうぞこの後もごゆっくりおくつろぎください
見事なディナーショーでしたな……ミスター……
キングで結構
パチパチパチパチ…
いやまったくたいした腕だMr.ビッグがみこんだだけのことはある
女性のような美しさからは想像もつきませんな


Mr.ビッグが私に何の用だって？
片づけてほしい男がいる…
いずれ組織の邪魔になりそうな男でね…
…私はビッグの犬じゃないよ
命令ではありませんよビジネスです
前金として小切手をお持ちしました
…あとは貴公の思うままに
貴公は賢明なおかただ
Mr.ビッグのご機嫌を損ねるようなことはなさいますまい？
Mr.ビッグ…
サウスタウンの裏の世界の実力者——
武器や麻薬の密売を主に弱肉強食の頂点に立つ男


この街で生きてゆくのでしたら
Mr.ビッグにはさからわんことですな
ビジネス? どこがだい
こんな紙キレ一枚でプライドを売る…か?
キング様も落ちたもんだ
…フン
こんな街に未練なんかありゃしない
…けど
今の私にはまだここが必要なんだ
お帰り姉ちゃん
ジャン! まだ起きてたのかい!?
大丈夫 今日は気分がいいんだよ
それにしたってカーテンくらい閉めな! ここは物騒な街なんだから


今日も空地で試合があったのかい
うん！すごかったよ大逆転でさ！
この地区のチームが勝ったんだ
そう
おまえも早く病気を直して仲間に入れてもらわなきゃね
うん
…だけど姉ちゃん
ぼくの足手術しなくちゃ歩けないんでしょ
とってもお金がかかるって
心配ないよそのぐらい姉ちゃんが……
ごめんね
ぼくのせいで
姉ちゃんつらいお仕事を……
…バカおまえのせいなんかじゃないよ
そんな顔するのはおよし
ジャン私の大切な弟──!!


この街に流れついたときから おまえの笑顔だけが 私の支えだった
争いばかりの すさんだ街だけど ここでなら この私の身ひとつで おまえを守って あげられる…
ジャン… おまえのためなら どんなことだって 決してつらくは ないんだよ！
あんたが リョウ・サカザキかい
悪いが この先へは 行かせないよ
あんたに 恨みはないが これもビジネス なんでね



依頼人は
Mr.ビッグ
…だな？
おまえは
知っているのか？
奴の汚いやり口を
知ったうえで
俺の邪魔を
するというなら
容赦はしねえ！
おまえに
何が
わかる!?
きれいごとじゃ
生きていけ
ないんだよ！
この
サウスタウン
じゃあね!!
ベノム
ストライク
!!
虎煌拳!!
この男…
…できる!!



でも負けられない！
この男を倒す!!
私の強さを街中に見せつけてやるんだ!! そうすれば…
——ジャンもうすぐだもうすぐおまえを歩けるようにしてあげる！
そしたらふたりでこんな街を出よう
おまえまでが汚れた風に染まってしまわないうちに…
それまでは負けられない!!
私は…誰にも負けられないんだ!!
ビルトアッパー!!
うあっ


ガターン
さあ言え!!
ユリはどこだ!?
何だと!?
おまえらが連れ去った俺の妹だ!!どこにいる
妹!?
…フン知らないね
今の俺にとってユリはたったひとりの大切な肉親
命にかえても救い出す!!
だっ…黙れ!
私には関係ない!!


覇王…
翔吼拳!!
うーーー
あああああーっ
なにっ!?
情けなど かけるな!
お… 女!?
この街で 生きるため 女であることは とうに捨てた
…なぜ かわさな かった?
わざと力を ぬいたように 見えた?
…気の せいだろう
私は おまえに 勝てな かった
それだけの ことだ…


…逃げな お嬢ちゃん
あなたは… どうして!?
別に 私はビッグに 忠誠を誓った わけじゃない
好きに するさ
大切な妹を 守るため…か
同じじゃ ないか… この私と!!
いいや…
同じどころか あいつの目には すこしの汚れも みえなかった
私の 負けだよ


—1年後—
ワァァァァァ
キングウォン!
ドオ
KING OF FIGHTERS 優勝決定!!
ワァァァァ
待たせたね…ジャン!
やっと誰にも恥じることのない金でおまえを…
姉ちゃーーん!!
ジャン!?
優勝おめでとう姉ちゃん!
リョウ!それにあんたたち
よろ…



ジャン おまえ
歩けるように なったのかい …でも どうして!?
…さしで がましい ことかも しれんが
キングさん おめでとう
ジャン君の手術代 私たちからの 優勝祝いなんだ けど…
うけとって もらえる かなあ?
ばかな! 大金じゃ ないか!!
私は他人に 借りを 作るのは ごめんだよ
平気平気! ガルシア財団の 御曹司が ついてるんだ から
余裕っ チ!!
ユリ!
借りを 作りたく ないと 言ったな
俺も 同じだ
なに!?


キング
俺はおまえに大きな借りがある
そうそう！大事な大事なかわいい妹の命の恩人だもんねっ！
おまえが言うな!!
そや
ユリちゃんの恩人はわいの恩人も同然やで
えー!? 変なのォ
ロバートさんとは兄弟でもなんでもないよォ
どうしてぇ?
ガーン
ユリちゃん…わいはくじけへんで
なんでもないて…
あっお兄ちゃんの親友だもんね
とっとにかく！
この俺にあのときの借りを返させてくれないか!? ——頼む!!
リョウ…
相変わらずまっすぐな目で見るんだね
やっぱりかなわないよあんたには…
フッ
…バカな連中だね
こんなおめでたいやつらははじめてだよ



――けど
礼を言わせてもらうよ
こんなお人よしどもが
この街にもいたんだね
ありがとう
あんたたちに会わなきゃ気づかないままだったよ
こんな街にも信じられそうな連中がいたんだね…
そうだねこれからは
すこしだけちがう生き方ができそうな気がするよ…
姉ちゃん？

読者通信欄

創刊1周年記念スペシャル!!

★パオパオカフェへ★

ようこそ!

パンチ!パンチ!

ネオジオフリークへの意見や、日常のできごとなど、読者のみなさんの気さくなおたよりを紹介するこの「パンチ!パンチ!」。

ところで、稲葉さんは前半の「特選キャラレター&4コマ」の方でとてもいそがしいので、今月は私、新人の新井がお送りします。

NEO・GEOといったらネオジオヤジ!!

今までネオジオ格闘ゲームを陰で支えてきたオヤジキャラ、といえば柳生十兵衛、タクマ、クラウザーなど、例をあげればキリがない…。だが最近では元祖オヤジ、ギース・ハワードが引退、また他にも人知れず消えていったオヤジキャラも多い。

こんなことでいいのかっ!! 一度消えたオヤジの復活は人気がなければ皆無に等しい。ある者はロヒゲを生やし笑みをうかべ、またある者はスキンヘッドで暴れまわる、なんとダンディーで渋い世界なんだ!! この他に類を見ないオヤジの多さこそネオジオの魅力といっても過言ではない!!

でもなぜそんなに人気がないんだ〜っ!? やっぱり若い者には勝てんのかね…?

いや、そんなはずはない!! 私は、ここに宣言する!! いつまでもNEO・GEOにネオジオヤジあらんことを…。

●PN／「嵐を呼ぶ男」（愛知県）

編：確かにネオジオにはオヤジキャラって多いかも…。それにしてもネオジオヤジっていうのはナイス。（新井）

京サマの血液は○○○に近い!?

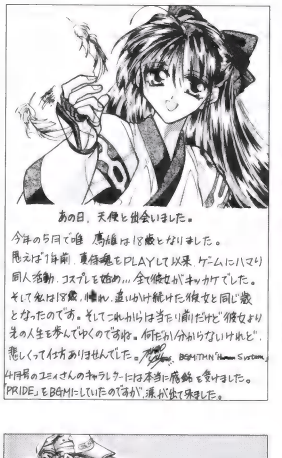
ある日、僕と姉は2人で話をしました。その話の内容は、人の血液型に関する話題でした。血液型について話は盛り上がりました。話が進むにつれて、RHマイナスの血液型の話が出てきました。そこで、



●PN／乙姫英秋（京都府）
父親ゆずりの切れ味鋭い「重ね当て」を使いこなす香澄ちゃん。極限流キラー襲名か？



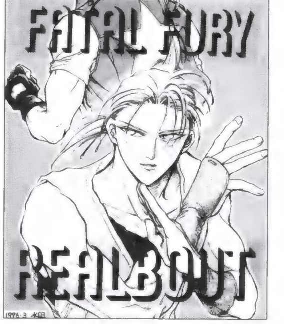
●PN／唯鷹雄（福島県）
SNK格闘のアンチヒーローとして君臨し続けたギース様も、今度ばかりは本当のサヨナラのようで（涙）…。



●PN／さら（奈良県）
残念ながら龍虎外伝ではゲストどまりのユリちゃん。KOF'96に期待するべし!



●PN／権田原助之進（長崎県）
シブいタッチのビリー。ギース様がいなくなって、'96は出場どうするんでしょ？



●PN／水凪（山口県）
憎みながらもギースを見殺しにはできなかったボガード兄弟。まさに真のEDにふさわしい!!

パオパオ賞



●PN／松崎吉二（北海道）
高い人気を誇るマジドロ2。フール君のハナビズが気になってしょうがない。あひ。

姉からこんな話を聞きました。
「RHマイナスの血液は、赤毛猿の血液に近いらしいよ」
そこで僕はこんなことを考えました。
「じゃあ、K・O・Fの京もRHマイナスのB型だから、京の血も赤毛猿に近いんだな」
……全国の京サマファンの皆様、非常にゴメンナサイ!!
●PN／大馬鹿野郎（新潟県）

編：またそんな、全国3百万（推定）の京サマファンを敵にまわすような一言を…。僕は知りませんよ。だいたい、赤毛っていったら、京っていうより、庵のほうじゃ…ってもしかして僕は今、別の全国3百万人を敵にまわしてしまったのでは？ いや、あの、そんなつもりじゃ…。（新井）

4月号の「嵐を呼ぶ男」さんの意見に大・賛・成

いいですなぁ…。俺も中ーの青春をあの技に見いだした気がします（笑）。何ッ、動機が不純ですと!! それならいうが、『KOF』ってコトは京サマや庵ちゃんの開脚もあるのですよ!! 男女ともに今流行（?）の脱衣アーンド開脚で日本の国はSNKのものに（笑）!!
チームメイトは、サディスティックな魅力の「山崎」や、いっそのことアノ手の技をもった新キャラなんてどうでしょう。夏発売として、炎天下でこんなもんPLAYした日にゃあ脳が沸騰しそう…。
さぁ同志よ立ち上がれ!! みんなでSNK様にお願いのお便り出しまくりだ。きっと分かってくれるさ…!!
P.S.でもジョーのはちょっと…。チンやチョイに技かけたらそのまま玉砕しそう。クス♡
●松瀬丘明さん（徳島県）

編：っていうか、夏になる前にすでにあなたの脳が沸騰してます（笑）。でも、そんなことをいいながらもこんなハガキを選んでしまう僕の脳はもはや沸騰しきって蒸発してます（涙）。（新井）

人としてのマナーを守って!!

以前ネオジオフリークの売買＆交換コーナーを見て、そこに載っていた人に手紙を出しました。何度か連絡を取り合い話もまとまったので、こっちから品物を送ったのですが、それ以来何の連絡もないんです。
郵便事故かと思って何度か手紙も出したのですが、まったく返答なし。けっこうムカついてます。送った品物が気に入らなかったなら、送り返すなり手紙で連絡するなりしてくれればいいのに。
これを読んで身に覚えのある人、悔い改めなさい。
●匿名希望（北海道）

編：これはかなり冗談になりませんね。基本的に、売買＆交換や文通のコーナーは読者のみなさんの信頼がなければ成り立たないコーナーです。お願いですから、人間としての最低限のマナーは守ってください。犯罪に近いものがあります。もしこの話が本当なら、編集部からもお願いします。（新井）

ネオジオフリークへのちょっとした疑問・質問

各コーナーへの疑問、質問ってどこで聞けばいいかわからないので、この場をかりて尋ねます。
Q1 もし、このハガキが採用されたら文頭に大きな文字で見出しがつきますが、あれは編集者の方が内容に合わせて書いてくれるのですか？
Q2 クラブ・ハウスコアではキャラクター別に集計しているのですか？ 真サムのチャムで挑戦したいけど、得点が非常に稼ぎにくいことに気がつきました。キャラ別だと助かります。
Q3 投稿の締切って毎月何日でしょうか？「随時募集」でなく、「○号へは×日必着」というふうにハッキリさせてください。
●PN／門崎涼（広島県）

編：A1 見出しは基本的に、こちらでつけています。
A2 これに関しては、ハウスコアの担当者さんどうぞ。「基本的にキャラ別で集計してます。ただ、ページの関係で申請数の少ないタイトルは打ち切りになってしまう可能性がありますので、注意して下さい」だそうです。
A3 締切に関してですが、やはり毎月のスケジュールによって変わるので、ハッキリとはいえないんです（すいません）。まぁ、あえていうなら、発売される前の月の5日前後。でも、古いハガキの復活などもあるので、やはり随時募集ということでお願いします。（新井）



●PN／MIZUKI（兵庫県）
だから羽子板はどっから出したっつーの! 闘いにくそうな格好ですこと。



●PN／颯名彩（長野県）
香澄は重ね当て強いし、ロディ足速いし…。リョウ使ってるそうですが、連続技がスゴイんだよね。



●PN／綾羅（大阪府）
ユリ&香澄で親不孝チーム結成して'96出場か? あ、一人足りねーや。刃かな? ちげーか。



●PN／稲刈豊作（東京都）
渋めオヤジチーム筆頭の十兵衛殿。次回作では復活させれ〜! あと
ズィーガー兄貴とか。なんちて。



●PN／岸原誠（宮城県）
ブレザー姿もイイっすね。学ラン、ブレザーとくれば、次はジャージか? なんちて。



●PN／PN（東京都）
フレディ・ク○ーガーもマッ青の、全身凶器男ジャック。次回はどっから出すんでしょ?



●PN／長渕（福島県）
シーナの海棲生物攻撃がイカすぅ〜! エビ、シャチ、クジラ…。みんなも使おう! いえる。



●PN／颯名彩（長野県）
仲がいいんだか悪いんだか分からない日本チーム（京&紅丸）。一番冷静なのは大門かもしれない。

NEO・GEOゲームのアニメ化を希望!!

最近僕は、ひとつ思っていることがあります。それは、なぜNEO・GEOのアニメを最近やらないのか、ということです。

少し前には、『餓狼伝説』や『龍虎の拳』『サムライスピリッツ』などのアニメを特番でやっていたのに、今では全然やっていません。

SEGAの『バーチャファイター』なんかは、現在テレビで放映されているのに、どうしてNEO・GEOのアニメは出ないんですか？　僕は、NEO・GEOのアニメが見たいし、放映すれば、結構ウケると思うんです。だから、NEO・GEOのアニメを出すことを切望します。

●PN／草薙庵（岡山県）

編：そういえば最近、ネオジオのアニメって見ませんねぇ。こんなハガキもきてることだし、またそろそろどうですか、SNKさん？　（新井）

最新版・台湾ゲーセンレポート

4月に初の海外旅行で台湾へいってきました。

観光の合間にゲーセンに立ち寄りました。中華人のマジメなイメージとは違って、彼らも実はゲーム大好き人間。ゲーセン大盛況。

「KOF'95」、「リアルバウト」、「斬紅郎」などがありました。中国語のスペルはないので、まさかここにあるとは思わなかった…。文字表字は英語でした。1回10元。当時のレートで約40円。安い。

私が見た「斬紅郎」の幻十郎使いの男子はじょうずでした。あと1人倒せばラストなのに惜しくも…。次にガルフォードを使うと、もっとうまく使いこなしていました。でも、1つ文句をいえば…ピンクガルはやめて…。

しかもゲーセンは朝っぱらから営業していてびっくり。台湾（台北市）に出かけたら立ち寄って見よう！（でも観光もしっかりね♬）

●PN／十一。（東京都）

編：台湾かぁ、いいですねぇ。実はこの年（25）になるまで、僕は海外旅行というものをしたことがないんですよ。だいたい、3月のはじめから編集部で働いてたから、卒業旅行（？）も江戸川橋（編集部）だったしなぁ…（涙）。（新井）



●PN／たてわき庵（千葉県）
たった今、タイトル変更の可能性があるという情報が…。あひ～！俺はポリタンクZがイイかな。



●PN／南里（福岡県）
バビーン！　なんじゃそりゃぁ～！しかもなぜリョウ!?　ホントにこうなったらスゲエ漢だ！



●PN／今宵（東京都）
珍しく双角のイラスト発見！とか喜んでたら、この内容…。うーむ、どうでしょう。ご意見求ム！



●PN／若葉慎吾（愛知県）
RB餓狼ではさわやかパパぶりが目立つキムさん。意識してやってるんでしょうか？

Q&A

『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』の2本目、または3本目の勝利時に勝ちポーズをする場合としない場合の2つありますが、これはなぜなんでしょうか。

そしてどうすれば、もしくはどのような条件で勝ちポーズをするのでしょうか？　教えてプリーズ!!

●PN／天野のんき（大阪府）

えーと、色々と攻略スタッフなどに聞き回った結果、同じキャラ同士で闘った時は勝ちポーズをとらないが、他のキャラと闘った時は勝ちポーズをとることが分かりました。

まあ一応、CD版の方で試してみましたが、やはりその通りになったので確実な情報であるのは間違いないです。

（片桐）

……………………

『リアルバウト餓狼伝説』のビリー・カーンは試合開始直前に何といっているのでしょうか？

ちなみにオリジナルサウンドトラックでは〝よろしくお願いします〟だったけど、絶対に違うと思うんです…。お願いです、教えてください。

●PN／花闇（佐賀県）

実はですね、ビリーがしゃべるセリフには、ギースと闘う時バージョンと、その他のキャラと闘う時バージョンの2種類あるんです。

ギースと闘う時のセリフは「花闇」さんが聞いた通り、〝よろしくお願いします〟であっています。ただ、他のキャラと闘う時にいうセリフが英語なんですよね。実は私、英語が大の苦手なので、何をいっているかサッパリ分からんのですわ。無責任ないい方で申し訳ありませんが、そんな訳なのでご勘弁を。

ちなみにギースと闘って勝つと、〝ありがとうございました〟といいます。当然知ってるか。

（片桐）

……………………

『リアルバウト餓狼伝説』で、アンディをつかって舞に負けたら〝十年早いわ〟（セリフが違うかも）と舞がしゃべって、十二単の姿になりました。どういう時にそうなるんですか？

●藤井大貴さん（愛知県）

対戦相手自体は誰でも同じです。要は舞を使って、（もしくは使われて）パーフェクト勝ちをすればいいだけです。

肝心のセリフですが、〝十年早いわ〟で合っています。まぁ、ウチのタカピーでもない限り、それ以外の言葉に聞こえることはないと思うんですけどね。

（片桐）

……………………

『リアルバウト餓狼伝説』でホンフゥを使っているんですけど、必殺技の黒龍が出ません。3月号には黒龍のコマンドが、九龍の読みと同じだったんですけど、どうなんでしょうか？　教えてください。

それと、もし良かったらダックのブレイクスパイラルが出せないので、出す方法を教えて下さい。お願いします。

●岡本誠さん（福岡県）

まず黒龍ですが、コマンド自体は合っています。この黒龍という技は、基本的に九龍の読みと同じです。ただ、コマンドを入力した直後に出る蹴りが、地上で相手にヒットした場合が九龍の読みになり、空中（ジャンプ中）で相手にヒットした場合が黒龍になるというわけ。一時期、この技をホンフゥの隠し超必殺技と勘違いした人が電話をかけてきたこともありましたっけ。

こちらとしても説明不足の点もありましたし、質問電話でもトンチンカンな説明をしてしまったこともありましたので、ここでまとめてお詫びいたします。どうもすいませんでした。今後はそのようなことがないようにしますので、見捨てないでね（哀）。

で、話は変わり、次にブレイクスパイラルの出すコツですが、自分で考えろ！　というのは冗談で、出すためのコツは以下の通りです。

一番簡単なのが、ジャンプから仕かけるパターン。ジャンプ中にコマンドを入力し始めて（←↙↓↘→↗↑↖←↙↓が入力しやすい）、着地と同時にコマンド入力終了（レバー真下で止めること）&BCボタン同時押しで、結構簡単に出すことができる。

ある程度慣れたら、小ジャンプから狙ったり、通常のコマンド入力で試してみよう。

ジャンプから出せるようになったら、次はスライディングから狙うようにしたりと自分で技術向上を計るのもいいでしょう。

（片桐）

今月の隣人愛

名も知れぬ隣人に愛を分け与える『今月の隣人愛』。
今月もほら、こんなにも愛と笑い（一部脱力感）に満ちあふれたお手紙が…。

覇王丸のために作ったかえ歌です!!

ふだんかげのうすーい覇王丸さんのために作ったので、ぜひのせて下さい!!　2番までのかえ歌です!!　気合い入ってます!!

1
馬にまたがりやってきてぇ～
さくっと世直し「弧月斬!!」
誰かと思えばぁ覇王丸～。

2
自然をけ～がすもの～にはぁ
アンヌムツベでおしおきよ!!
ナコルル復活!!
おめでぇ～とぅ～♡

節はもちろん、あの有名な世直しど○兵衛のCMです。だって覇王丸さんって、○ん兵衛に似てるじゃないですかぁ、そう思いません？

●PN／KYO（埼玉県）

編：「覇王丸さんのためにつくった」と書いてありながら、2番がなぜかナコルルの歌になってしまっているのは、僕の気のせいでしょうか？　でも夏には武士道烈伝も出るし、もう覇王丸も「影がうすい」なんていわれずにすむはずです、たぶん…。（新井）

SINCLAIRの本当の名前は!?

俺は英語の能力にとぼしく「ガルフォードのエンディングをようやく直訳できる」程度の学力しかありません。今回、『龍虎の拳　外伝』でも英語で涙をのんだエピソードがあるので報告します。

SINCLAIRが読めない！「シンク」までは分かるけど、そのあとが「レイア」か「ライア」か判断できない。しかたがないので、俺は彼女を「カシム（女なのにね）」などと呼んでいました。

シンクレアという名前が明らかになっても、彼女はカシムです。

●PN／名称未定一号（宮城県）

編：「彼女はカシムです」って、そんな、ズバリ言い切られても…。だいたい、彼女には「シンクライア」という立派な名が…ってあれ？　何かが違うような…？（新井）

ナゼか気になるだれか教えて!!

どうでもいいんだけど気になること。それはキャラの呼び方。名前で呼ぶのと姓で呼ぶのがありますよね。本名不明のキングとか、同姓がいるキャラはモチ例外。東洋系が姓かなと思ったけど、紅丸・拳崇・丈…、そういうわけでもないみたい。結局はゴロあわせかな。「カッファンVSゴロー」何かが違う…。

●PN／AV69桟敷香（埼玉県）

編：そういわれてみると気になるキャラの呼び方。あ、でも京とか香澄とか、日本人のキャラって名前で呼びますよね？　だから、きっと日本をのぞく東洋系が姓なんですよ。ん？　すると大門、山崎の立場は？　崇秀、崇雷は兄弟だからいいとして、ケンスウは名前で呼ぶぞ？　うーん、こまった…。（新井）

愛と正義のかえ歌だよん

ネオジオフリークでは「ダジャレ」が一部で盛り上がってるようですが、私はダジャレが苦手なので、かえ歌を作って投稿することにしました。カラオケで歌うといいと思います。安室奈美恵の〝Chase the Chance〟で歌って下さい。

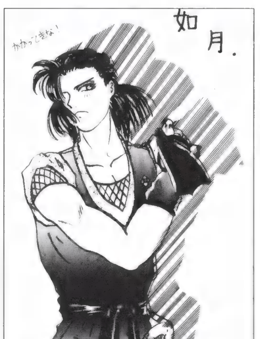
そんなんじゃないよさもしいだけ
止まらない衝動みせたいだけ
鉄球も傷害も興味はない
有意義な時間を過ごそう
Ho～Oo
半月斬　信じてる道は
流星落　まっすぐに生きよう
更生は　ねらうもんじゃない
語るもんじゃない
かなえるものだから
半月斬　誰も止められない
流星落　正義のこころ
キャンセル乱舞　愛も夢も全部
この胸には　いつだってあふれてる
（ラップ）



●PN／門崎涼（広島県）
せくしぃダイナマイツなチャムチャム嬢。いかん！　これではますますタムタムの影が薄く…。



●PN／蒼坏黒胡丸（兵庫県）
ありがとうございます。1年は早いなぁ…。ジョーのポスター（遠い目）…。



●PN／キリウタツミ（奈良県）　今月の影二さんです。もうあんなこといいません。'96では刃と忍者チームを…。しつこい？



●PN／ゆいざき廉（大阪府）
うっ！　龍虎2…。リョウとロバート以外は総とっかえ…。旧キャラファンは3に期待するのだ！

読者の移植希望ソフト

	タイトル（ジャンル）	メーカー	ポイント	可能性
①	天外魔境シリーズ（RPG）	ハドソン	309P	○
②	サイコソルジャー（アクション）	SNK	266P	▲
③	バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）	セガ	236P	△
④	怒シリーズ（アクション）	SNK	154P	▲
⑤	アテナ（アクション）	SNK	139P	▲
⑥	ぷよぷよシリーズ（パズル）	コンパイル	134P	○
⑦	闘神伝（格闘アクション）	タカラ	132P	△
⑧	クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）	SNK	117P	×
⑨	シャイニングフォースシリーズ（RPG）	セガ	110P	○
⑩	へべれけシリーズ（エトセトラ）	サンソフト	106P	◎
⑪	ガーディアンヒーローズ（RPG）	セガ	99P	○
⑫	大戦略シリーズ（シミュレーション）	セガ	87P	○
⑬	パズルボブル2（パズル）	タイトー	74P	△
⑭	対戦麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）	ビデオシステム	65P	○
⑮	ソニックウィングス（シューティング）	ビデオシステム	60P	▲

※可能性の印は、◎＝一部移植決定、○＝可能性あり、▲＝苦しい、△＝ほぼ無理、×＝絶望的。判定は編集部の現在の独断的推測に準拠する。＊印はCDのみの移植希望。

なにも得ないなら戦う意味はない
殺戮してたら人じゃない
山も谷もない修行じゃつまらない
王道はない
教えこんだが飛翔脚
ボンゲはできたがチャンコはできない
もうどうしようもないビンビンきてるよ
アチャー・アチャチャチャー
そうやってキムは愛を語るの？
かかえきれない夢守るの？

●PN／しるこ（北海道）

編：うまい！　とくに「半月斬」のところが秀逸ですね。おかげで僕の頭のなかでは、アムロ本人がこの歌詞で歌を歌うようになってしまいました（笑）。（新井）

破壊力絶大!?　謎のダジャレ集

私の授業ノートに書いてあった謎の（たぶん私が授業中に書いたモノでしょうが…）ダジャレを紹介します…。

- 閑丸が静まる（閑丸）
- クリームぬる？（リムルル）
- 今日、京が京都にいく（京）（京）
- チャンの母チャン（チャン）
- アテナの宛名（アテナ）
- 紙をはいでるん？（ハイデルン）
- 柴舟の最終戦（柴舟）
- イカたまごトロイクラ（イルスカヤトロリムセ）
- リョウの料理（リョウ）
- アンディのキャンディ（アンディ）

…以上です。この他にもあといくつかありましたが、おもしろくないし、あまりの苦しさに自分でびっくりしました…。もっとがんばります。
読んでくれて、ありがとう♡

●PN／吹雪丸（熊本県）

編：このはがきを徹夜明けの午前5時ごろに見てしまい、僕はアオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ（ガード不能）をくらったほどのダメージをうけました。読者のみなさんともこの痛みを分かちあうべく、掲載にふみきってみたわけですが、どうでしょう？　あっ、物を投げないで…。（新井）



●PN／You（北海道）
伝説の乱入野郎・孫悟空！　条件満たしてるつもりが、結構出てきてくれないんだ。これが。



●PN／くれあ蘭須（愛知県）
いまやSNKキャラには欠かせない舞ちゃんの、記念すべき登場作。あの頃、アンディは鬼だった…。



●PN／中島ユキ（東京都）
ロディは空中連続技が強くてカンタンだし、足速いし、鷹が使うとウルサイし。もうやめるか～い？



●PN／Shin（東京都）
秀磨大喜びの紅丸。そしてまた影二の話題…。フリークは永遠に影二ファンにあやまり続けるのか…。



●PN／維田かのと（和歌山県）
和風のタッチがイカすナコルル。サムライRPGの情報が欲しい…。どうなるんでしょ？



●PN／城弥広己（鹿児島県）
まぁ、イラストはともかく、4コマとかコスプレとかは、月によって少なかったりするんですよ。



●PN／水琴（茨城県）
そう！　俺は暴力が嫌いなのだ！　嫌いなハズだよなぁ…。嫌いなんだよねぇ…。対戦すっと忘れる。



●PN／きのしたあゆみ（大阪府）
髪をおろした紅丸もグッド！　次回作はコレで出場だ！　決定！　優勝！

愛のてほどき

いおりんCMで女子高生と共演!?

雪印の「そのまんまヨーグルト」のCMに『KOF'95』の八神庵が出演しています。
女子高校生が、駄菓子屋でヨーグルトを食べているところの小さいMVS機にチラッとでしたがオープニングの庵とネオジオのマークが写っていました。
庵ファンの方は、ぜひこのCMを見て下さい！

●初芝真枝さん（千葉県）

編：このネタは、埼玉県のPN／AV69桟敷香さんからも送られてきました。恐るべし、雪印!?（新谷）

どうだ！　といわんばかりの名称いろいろゴクローサン♡

私の友人に調べてもらったのですが、大阪は江坂のSNK本社近くに『やきにくぱくぱく』という店があり、東京都千代田区には『ちゃむちゃむ』という居酒屋があるそうです。
神奈川県町田市には、『小田桐医院』という病院があったそうです。秋田県には『牙神青果店』というくだもの屋が、岩手県には『麻宮精肉店』という肉屋があるらしい。
東大阪市郊外には『生駒山』という山があり、和歌山県伊都郡には『橋本』という地名があります。
神奈川県津久井郡には『あんぷろじぁ』というレストランがあったそうです。料理はいたってまともだったそうですが、店員がミヅキに似ていたそうです。言葉使いまでそっくりだったそうです。
ちなみに私の家の近くには、『ブックス・ゴロー』という本屋があります。静岡県富士市には『パピー』というデパートがあるらしく、栃木県下都郡には『タムタム』という謎の店があるそうです。

●PN／M・Yー剣魂（千葉県）

編：さて、全部でいくつ出てきたでしょう？
…にしても牙神青果店だなんて、ちょっと殺気するいえる。（新谷）

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの在り方をひたすらまじめに議論するこの『今月のオーバースウェー攻撃』。今月も熱意のこもった意見が、多数送られてきました。

SNKはソフト開発に専念すべきだー!

SNKは、もうハードの開発や制作をやめるべきだと思う。なぜなら、SNKがSSやPSといった、CPUのビット数においてネオジオよりも高性能であり、ユーザーの絶対数が多いと思われるハードに参入した時点で、ネオジオはその存在価値を失った感がある。

これまでにも、SFCなどに餓狼伝説シリーズなどのビッグタイトルを移植してきたが、アーケードと同様にプレイできるのは、ネオジオしかなかったのだ。そして、そんなネオジオが一部の人々の支持を受け、成り立ってきたのだ。それはSNKがSSやPSにに参入する以前の話で、それまでのネオジオは、孤独でも個性あふれる誇り高い一本道を歩いていたといえよう。

そんなネオジオの総本山、SNKが、ネオジオよりもCPU性能に優れたゲームマシンにビッグタイトルの移植を決定すれば、ネオジオの将来が危機にさらされて当然なのだ。

しかもSNKに限らず、ネオジオの枠をはみ出したネオジオのサードパーティもいる。これではネオジオ独特というものが何もなくなってしまうと思われても仕方がない。

そうゆうわけで今後、SNKにはSSやPSなどのサードパーティとして活躍してもらいたいと思う。ネオジオというハードを完全に切り捨てて、昔のゲームもSSやPSで出した方がうれるのではなかろうか…。SNKはソフトメーカーでいる方が絶対によいと思うのだ。

●PN/TOCCY(山口県)

編:かなり大胆な意見をいただきました。

TOCCYさんはネオジオが好きで、好きでたまらなくて、どうしてもクロスライセンスが許せなかったんでしょうか? 可愛さあまって、憎さ100倍ってところでしょうか…。

でも、ネオジオがなくなると、ネオジオフリークもなくなってしまうんだよなぁ…。

(山崎)

ネオジオにも人気タイトルの移植を

隊長ォーッ! 自分はネオジオユーザーでありますっ!! 3月28日についに出てしまいました。K・O・F'95が、サターンに(涙)。自分としましては、K・O・Fのよさがサターンユーザーにも広がるのでよいと思いますが、反面ネオジオだけの特権だ! と思っていたのに移植されてしまって悲しくもありますっ!!

隊長っ! ネオジオ(CD)にもセガの作品(しかも、ものスゲー人気あるやつ)がこなければ自分としてはナットクいきませんっ! そのうちプレステにも旅立ってしまうK・O・F'95を見守るだけってのはくやしいっス!! バー○ャや、闘○伝もとき○モもヴァ○パイア○ンターもネオジオでやりたいっス!! 無力な無力な自分は、こんなことしかできんのであります。隊長はこのジタイをどう対処するでありますか?

なに考えてんだ僕は…。隊長ってだれだよ…。いやしかしっ! 我々ネオジオユーザーが受けたショックのぶん、逆の意味で、ショックを受ける作品が欲しいです。

●PN/いしゆみ煽(福島県)

編:う〜ん、いしゆみ君といったかな? 確かに、我々の軍は今、厳しい状況に置かれている…。それは確かだ。

私も、この小隊を率いる隊長として、心を痛めると同時に責任も感じているよ…。

しかし、しかしだよ、いしゆみ君。歴史上、降りやまなかった雨はないんだよ! この厳しい局面も、きっといつかは…。

ってなにいってんだ俺は、コメントになってないじゃないか!

クロスライセンス契約をしている以上は、なんらかの移植はあると思うんだけど。もちろん、情報を入手したら、すぐに発表するので期待して

裏技コーナー

完成? 立ちスパイラル
(リアルバウト餓狼伝説)

立ちスパイラルのやり方を発見しました。といっても、相手に技を当てずに立って出すというだけですが。

①まず、マッドスピンハンマー(←+A)を出す。マッドスピンハンマーは技の出はじめなら相手に当てなくてもキャンセル(空振りキャンセル)がかかるので…。

②マッドスピンハンマーの出はじめをキャンセルしてブレイクスパイラルを出す(コマンドは超高速)。

かなりムズいので、実戦では使いにくいが、一応、相手のスキの大きい技のあとなどに決めることができるので、ためして欲しい!

●神咲WON(香川県)

編:蛇使いキャンセルを極めた男"練習!!"モリスケに『立ちで出ねぇ〜』といわしめた、ダック使いのロマンがこんなに簡単に! もしかしたら全国の強者には常識なのか? あひ。ジェイケイもパッドでこの技を使って喜んでいた。なにじんだよ! 流影じ〜ん!

(伊丹)

'95夢の同キャラチーム
(KOF'95)

①CD版KOF'95で、チームエディットしないでCPU戦をはじめる(どのチームでも可。1Pで)。

②ブラジルチームとの対戦になったら、わざと負ける。

③2P側でコンティニューする(エディットはしない)。

④はじめからカーソルがブラジルチームに合っているので、そこでCボタンを押して決定。

⑤すると2P側のブラジルチームのグラフィックが消え、その後、ハイデルン3人のチームが出現する。

注意点として、2P側ではじめて1P側でコンティニューすると、Cボタンで決定した時にゲームが止まってしまい、リセットしなければならない。

たまにバトル中の背景で待機しているハイデルンがバグることがある。

この技はハイデルンのみが可能で、他のキャラではできない。

エンディングや中間デモはブラジルチーム用のもの。

●いにしえのチャン使い(兵庫県)ほか多数

編:この裏技は、結構昔からきていたんですが、いにしえのチャン使いさんのハガキが分かりやすかったので、これを機に掲載してみました。なぜハイデルンだけができるのかは不明なんですが。まぁ教官を使っている人は、この技で相手を吸いまくってやろう! 俺も双角3人チームとか使いてぇな。なんちて♡

(伊丹)

続報!空中必殺技
(KOF'95)

KOF'95にて、新たな空中必殺技を発見いたしました。それは、キムの「空中飛燕斬」と、ケンスウの「空中龍連牙」です。やり方はといいますと、

①気力ゲージMAXにする。

②気力ゲージMAXがきれる瞬間(カラになる瞬間)に、空中超必殺技(キムなら鳳凰脚、ケンスウなら神龍天舞脚)のコマンドを入力する。タイミングは、MAXがきれると同時にボタンを押す感じ。

※ちなみに、リョウは虎煌拳に、ロバートは飛燕龍神脚になる。タイミングはシビアで、実戦には不向きの大道芸です。

●デンデン(滋賀県)ほか多数

編:この裏技も、結構前から届いてはいたんですが。しかも、VTRに収録して投稿してくれた人までいるという…。まぁ、デンデンさんの投稿が、内容もくわしく調べてあったので使わせてもらったワケなんですが、このことからも分かる通り、ハガキは字が上手でなくても丁寧に、こまかい部分まで書いてあるものが担当者としても非常にありがたいです。

前号からパオパオに移った裏技コーナーですが、いかがなもんでっしゃろか? 裏技コーナーでは、引き続き読者のおたよりを募集中。マジメで硬派な技から、ちょっと笑える技まで、とにかく投稿してケロ。

(伊丹)

待ってておくれ。　（山崎）

ギースの本当の死因は？

リアルバウト餓狼伝説で、とうとうギースが死んでしまったが、このことを「ザマアミロ」と思っている人間は少なからずいると思う。なぜなら彼らは、ギースに散々はめられたからである。

CPUはともかく、私がここでいいたいのは、対人戦でのギースである。遠距離からの疾風拳連打やダブル烈風拳で跳ばせてガード後、真空投げ、体力がなくなったらレイジングストームでひたすら待つなど。

その結果ギースに対してバッドイメージがつき、（4月号の）レミィさんのように純粋にギースを愛してる人がなぜか損をしてしまうのです。

また、心ないプレイヤーのせいで消えていったキャラが、かなりいることも、みなさんに分かって欲しい。例えば、キム、シャルロット、チャムチャム、ユリ、幻庵、ラッキー、アースクエイクなど、みなさんが考えている以上にこうした理由で、消えていくキャラが多いのです。

私はこういいたい！

「もし本当にそのキャラを愛しているのなら、そのキャラに恥ずかしくない闘いをしろ！」と…。

●PN／Y．S．NAVY　（埼玉県）

編：どこからの情報かは知りませんが、そういう事情があるんですか…。

でもギースって、そんな極悪キャラでしたっけ？　なんかあんまり覚えがないなぁ。もしかして、ちょっと考えすぎなのでは…。

新しいキャラを入れれば、誰かを涙ながらに消さなければならんしね。

今回は、それが偶然ギースだったんじゃないでしょうか。それに、キムはリアルバウトにも出演してるしねぇ…。　（山崎）

キャラクターゲームのどこが悪いんだ！

最近、あるアーケード情報誌に「SNKの格闘ゲームはキャラ人気に頼り過ぎていて、システムやバランスなどといったゲーム性の面で、某C社のものに立ち遅れているのでは…」というようなことが書かれていました。

このような批判が公然と成されることの裏には「システムやゲームバランスで、ゲームの人気を得ることにくらべ、キャラクターで人気を得ることの方が安直で簡単なことだ」という認識があるように思えてならないのです。

しかし、僕はそうは思いません。プレイヤーの趣向がより多岐に渡るという点において、システムやバランスの調整といったこと以上に大勢のプレイヤーに支持されるキャラが生み出すことが難しいことはあっても、SNKの格闘ゲームが安易な人気取りで好評を博しているとは思えないのです。

ですから僕は「SNKの格闘ゲームの一番のウリは、キャラ性である」と自信を持って他のゲームファンに薦めることができると思います。

初投稿で生意気なことをかいてしまって恐縮ですが、あるネオジオユーザーの意見でした（エッ！　もっと肩の力を抜いて遊べって!?　ごもっともです…）。

PN／ヨッキれん　（秋田県）

編：そうですねぇ。最初にゲームの楽しさがあって、あとからキャラ人気などがついてくるもんでしょうから…。

システムやバランスがゲームの一部だとしたら、キャラクターのデザインや設定も、それに負けない（それ以上かも…）大きなゲームの一部です。

私も、ネオジオ格闘ゲームキャラの人気や完成度は、大

ネオジオフリークへの要望

俺はヘタくそでRB餓狼伝説なんかいっつも5、6人目でやられてしまう。けどエンディングは見たい。

そこで本誌でエンディングを紹介して欲しいんだが、だめか？

●I・Tさん　（富山県）

編：エンディングを雑誌で見たい人がいるのと同様に、クリアする前に見てしまっては面白くないと思っている人もたくさんいるでしょう。

増刊号などは別として、NF本誌ではよほど古いゲームでない限り、エンディングを掲載することは今後もないでしょう。　（片桐）

難しいかもしれませんが、増ページして欲しいです（現状価格で）。それと格ゲー以外のゲームの特集、攻略を増やして欲しい。

●J・Mさん　（広島県）

編：今月号は創刊一周年記念特別号ということで、いつもより16P多いのですが、8月号以降は、常時今より16〜24P程度増ページになります。ですので、お楽しみに。価格はもちろん現在と同じ♡

それから格ゲー以外の特集、攻略はなんですが、現在少しずつその方向でページ構成を変更しています。割合としてはそれほど多くはならないと思いますが、もうしばらくお待ちください。　（片桐）

「もう一度愛して♡」ですが、現在はストーリーやシステムの紹介だけで終わっているのが残念。

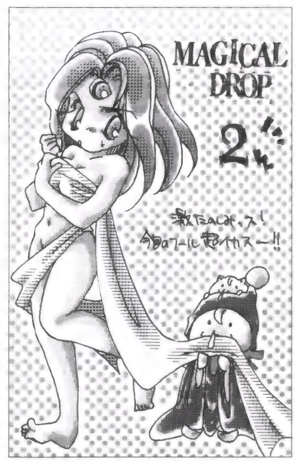
このゲームには、こういう要素があるだの、こんな可愛いキャラが登場するなど、もう今すぐにでも愛さずにはいられないというようにして欲しい。

●T・Hさん　（東京都）

編：「もう一度愛して♡」ですが、8月号以降もそのまま継続できるように、次号より内容＆デザインを充実させる予定です。これからもよろしくお願いします。　（片桐）



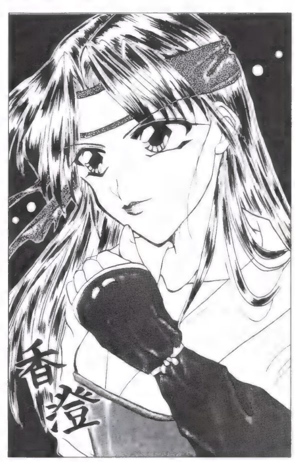
●PN／ナオザエモン（静岡県）
あひ！　今号の表紙を予測していたのか〜!?　でもちょっと違ったりして。さて、どこでしょう。



●PN／維田かのと（和歌山県）
フールのキャラ選択時のボイスって、なんていってるんでしょ？　「あにょ〜ん」に聞こえる…。



●PN／107（愛知県）
凛々しいリムルルですね。思い入れが伝わってくるようです。RPGではいかに？



●PN／棲懸（神奈川県）
なんだかイラストの量が激多い香澄ちゃん。あひー。刃はダメなんでしょうか？　さみしい。

いに自慢していいと思います。（山崎）

4月号に掲載された個人的ゲーム論さんに反論！

4月号のオーバースウェー攻撃のコーナーの中で、気になる意見があった。

まず、1つ目。K・O・F'94から'95にかけて、の変更点が少ないということだが、

①アメリカチームがライバルチームと交代した。
②新しい必殺技がついた。
③避けから、カウンターを出せるようになった。
④チームエディットができる（'95の新鮮さは、エディットにある。これだけでも充分だとおもう。）
⑤勝利時の回復量が少なくなった。
⑥CPUの順番決め（'94では、こっちが順番を決めない限りCPUも決定しないが、'95では、CPUはさっさと決めてしまうので、よく考えて順番が決められる）。
⑦勝利ポーズが増えた。
⑧対戦ではスコアが表示されなくなった。
⑨ボスが使えるようになった。
⑩チョイ・ボンゲが、よくしゃべるようになった（?）。（裏技だけど…）
⑪アテナの声が変わった。
⑫京の超必殺技を出すタイミングのコントロールができるようになり、ボイスも変わった。

など、数え切れないほどのことが変わっている。決してマンネリ化はしていないと思う。

そして2つ目。

アレンジされた曲が気持ち悪くて聴くにたえられないというのは、いい過ぎだと思う。僕はアレンジバージョンの方がいいと思うのだが、オリジナルの曲も好きである。確かにCD版で両方楽しめるのが一番だと思うが。

とにかく毛嫌いするのはどうかと思います。

それからネオジオフリークは月刊でいいと思う。隔週の発売では、おこづかいが半分以上減ってしまう（?）。

●PN／森島孝臣さん（熊本県）

編：森島さんは、ゲームの細かいところを、よく見ていますね。数えてみると色々あるもんですな。

しかし、もう一つ大きな変更点が…。それは、タイトルが変わったということだ！ '94から'95にね！

ゴメン、本当にゴメン（今月は、私生活もコメントも謝ってばっかりだな…）。（山崎）

メーカーへの要望＆質問

SNK様に聞きます。『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』の閑丸の技に"雨流狂落斬"というものがありますよね。あれは何て読むんですか？

それとあと一つ。"霧雨刃"は"きりさめやいば"ですか？ それとも"きりさめじん"ですか？ 気になりますので、2つとも教えてください。

●PN／まちだ黒（千葉県）

えーとですね、まず"雨流狂落斬"ですが、これは"うりゅうきょうらくざん"が正しい読み方です。次に"霧雨刃"は"きりさめじん"と読みます。納得して頂けましたか？（SNK広報）

SNKさんにお願い。『リアルバウト餓狼伝説』をプレイしていて思ったのですが、最近の格ゲーは超必殺技（潜在能力も含む）が連続技に組み込めるキャラクターが結構いますよね。

でも、超必殺技（特に潜在能力）を使えるようにするには手間がかかります。いざ連続技を試したとしても、威力が大きいので2、3回試すと相手をKOしてしまいます。

これでは十分に練習ができない！ というわけで、「超必殺技関係が最初から使えて、しかもダメージなし」というトレーニングモードみたいなものを作って欲しいのですけど…。できれば次の『KOF』にでも。どうでしょうか？

●PN／JJJ（東京都）

うーん、トレーニングモードですか？ 面白そうですけどねぇー、現時点では何ともいえませんね。（SNK広報）



●PN／しいあ萌（茨城県）
突然の雨でも、閑丸クンは全然平気。雨の日は五月雨斬りごっこが熱いぞ！



●PN／草薙一登（滋賀県）
でぃふぉるめ手乗りアンディがカワイイ♡ 欲しいいえる。



●PN／流石りん（福岡県）
そう、あの貫き手こそが秦兄弟の強さの根源であり、溺れた時のぷりちーな表情こそが人気の秘密♡



●PN／京極庵（三重県）
セーラー服で闘うっつーのはダメでしょうか? ダメでしょうな。でもイイや♡



●PN／みちるるる（愛知県）
ユリのファンは外伝の腹いせにイラストを送ってくるらしい…。ウソです。今かんがえた。



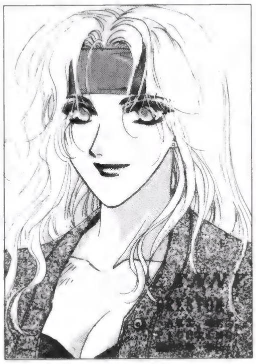
●PN／美橘（新潟県）
幼い頃のナコとリム。しかしこの時すでに大器の片鱗を…ってなんの話でしたっけ？



●PN／黒笑堂杏一（岡山県）
気合い入ってますね。ACCキャンセル蛇使いキャンセルACCC…も強力！ 練習！



●PN／PN（東京都）
ビリーはオーバーオール姿も捨てがたいんで、次回はライダースの下に着るのはどうでしょう？



●PN／葉月いくみ（岡山県）
レニィお姉様は連続技が殺気する。ビデオをみれば分かります。宣伝してます。すみません。



●PN／しいあ萌（茨城県）
まだまだ人気のRB餓狼。5月号のおトク情報集、喜んでくれた人いるんでしょうか？　不安。



●末次誉亮さん（山口県）
やった！　刃のイラストだ！　悪人ヅラだけど。外伝キャラは結構イイ味出してるよネ。



●PN／佐々木かがの（新潟県）
妖しくも美しい破沙羅…。彼の罪人殺を見てると、あのゲームのあの武器を思い出す…。あひ。



●PN／マリー使い（茨城県）
過去KOF勢に押されっぱなしの人気投票。次回はどうなるんでしょうか？　頑張れマリー！



●PN／天王紅蓮（埼玉県）
親子2代にわたるボガード家との確執に終止符が打たれる…。さらば、ギース！　あ〜あ。



●PN／関矢あきら（山口県）
女性格闘家チーム強し！　KOFイラスト強し！　'96が楽しみで楽しみで…。早くやらせれ〜！

NEO☆GEO Not DEAD

ネオ・ジオ ノット デッド

NIRA - KODOMO

みっきぃ（ボーカル）

●自らを資金難より救済すべく「NIRA - KODOMO救済バッチVol. 3」（3種類で1セット）発売開始！　必ず「バッチVol. 3希望」と書いたメモを入れて書留で送料込み￥1,080を〒165東京都中野区野方1-51-2　石田荘　NIRA - KODOMOまで送ってね♡

今月のお題

バーニングファイト



たまにはギョウザにみそ汁なのか!?

思い起こせば10年前、コタツを背負って自転コ（チャリンコ）で家出・上京してきたオイラ。やっぱり今でもヒマな時は自転コで街をハイカイしたりする。変わった店をノゾいてみたり、こじんまりした定食屋に立ち寄ってみたり。

そォーいえば、この間、ある中華屋で「ギョウザ定食」を注文したら、「みそ汁」がついてきた。

おおむね「ギョウザ定食」には「中華スープ」と相場は決まっているのだが、この国境を越えたトンチンカンな組み合わせも捨てたモンじゃナイ！　店の外観からは到底、うかがい知る事のできないアヴァンギャルドな献立に大いなる敬意を表したい。

今回は、そんな味覚で食通をもウナらせる小粋な店（ゲーム）を紹介するゾ！

和洋折衷のイカしたゲーム「バーニング・ファイト」だ

ナニワの歓楽街を奥へ進むと、そこに店を構える悪の組織が「ハンバーガー…それと、冷ややっこ!!」といわんばかりに、極端な和洋折衷攻撃でもてなしてくれるのだ！

食い倒れの街で、「和服姿でドスを持つ極妻」「ハーレーを転がすワイルドなバイカー」など、矢継ぎ早に運び出される日米の料理（敵）をパンチとキックで平らげれ！

それでも、まだ満たされナイ大食漢は、各面のメインディッシュ（ボスキャラ）を画面の外までブッ飛ばしてフィニッシュを決めてみれ！

さりげなく画面中央まで歩いて出てきて、そこで派手に倒れるサマは、往年のヤクザ映画さながらでカッコイイゾ！

おでんをくすねるフトドキモノを探せ！

おっと！　それから、このゲーム。「ソフトのパッケージ」にも注目！　一見シブイ図柄なんだけど、実は「おでんをくすねてVサインで逃走する不届き者」がどこかに隠れておる。さらに遠方より彼を追う「おでん屋のオヤジの声（？）」が…。

なんだか「ウォー○ーを探せ」みたいな話になっちゃったけど、何を隠そう、ちゃんとウォー○ーも隠れているのだ（見つけた人だけ笑え！）。

みつきぃのゲーム通信簿

味の名店街度	★★★★
鎖国度	★
おでん屋激度（激怒）	★★★★★

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫るこの「ネオジオ解体新書」。ネオジオのここがスゴイ!!というお便りを、バビーンと大募集中で〜す。

ネオジオの魅力は関西にあり！

私は、キムさんに魅せられて、それまで大嫌いだった格ゲーをネオジオCDでプレイするようになりました。

正直いって、ネオジオのゲームのキャラクターや世界観は魅力的だけど、ゲームとしてはマニアックで難しくて、やっと一つのゲームの技やコマンドが出せるようになってきた（笑）って頃に、新作が出て、キャラもシステムもコマンドも変わってしまう。こんなことの繰り返しなんで、ゲームがとてつもなくヘタな私には「ついていけない」と思ってたんです。

そのことを文通友達に手紙でグチったら「新作で必ず新しいことをやる！ ってゆーのは、関西人のノリなんだから、文句いってもしょうがないヨ」って返事がきまして。「そうか…。そうなのか。関西人のノリなのか…」と目からウロコが落ちた次第です。

てなわけで、ネオジオの魅力は「関西人のノリ」ってことでいかがでしょうか？

●PN／しるこ（北海道）

編：そうか！ ネオジオ格ゲーの根底には、関西人のノリがあったのか…。

ここで、大阪大好き！ 編集部の新谷さんに話を聞いて見ましょう。

新谷さん「やかましい！ ボケ!! 頭にストロー刺して、脳味噌をチュウチュウ吸うたろか！」

ウッ…。申し訳ありませんでした。（山崎）

SNKの音楽は一味ちがう！

SNKの音楽は他のゲーム音楽とは格が違う！ SNKの音楽はヴァイオリン、ホルンなどとてもキレイな音色を出すものばかり使っているし、海外進出しているし、スゴイことばかりだけど、一番驚いたのは、バラエティ番組に音楽が流れていたことです。

「ダウンタウンDX」では、K・O・F'94の怒チーム&勝利デモの音楽が流れていて、さんまさんが、出ていた番組（名前忘れた）では、餓狼伝説3のプレイヤーセレクト&相手キャラ選択の音楽が！ さらにはニュース番組にも!!

もう最高SNK！ 一生ついていきますっ！ これからも、歌に曲にキャラにゲームに力を注いでください♡

●PN／草薙若葉（神奈川県）

編：バラエティ番組はとても好きで、ビデオに録画して、見たりするんですけど…。気づかなかったなぁ（おのれがボーっと見てるからじゃー！）。でも、ゲーム音楽がバラエティや、ニュースで使われるなんて確かにスゴイことかも。

ここで情報を一つ。2〜3年前に、深夜番組「ダウンタウン汁」という番組の中で、新しい妖怪の名前を考える。というコーナーがありました。ここで松本さんがナント！「100メガショック！ ネオジオ」と叫んだのです。

会場の人は、キョトン！としていましたが、僕はテレビの前で、大笑いしたのを覚えています。

松本さんは、ゲームが好きという噂を聞いたことがあるし、ネオジオユーザーかも…？ ネオジオのCMに出てくれないかなぁ…。（山崎）

キャラの声に魅せられて声優さん大好き

3月号のひめさまサマ！ ネオジオの魅力はキャラもナイス!! だと思いますが、やっぱり、なんといっても声優さんですよね♡

私は、声優はアニメから入りました。今じゃ大好きなアニメの声優さんが格ゲーのキャラボイスをやっているのを知り、すぐPlayするようになってしまいました…。天外魔境真伝やゴウカイザーなんかは、アニメ声優さんが多くて大好きです（天外魔境真伝は折笠さんがいるだけですごく好き♡）。

もちろんゲーム声優さんも大好きです。声優を目指している私にとっては、ゲームのアニメの声優さんは尊敬しちゃいます。

さぁ！ みなさん、今すぐ近くのゲーセン、持っているネオジオ、ネオジオCDで声

ネオジオ特選 同人誌コーナー①

命果てるまで




●KOF'95のオールキャラギャグ（＋小説）本。駄洒落づいた怒チームが泣かせる⁉／B５／オフ／36P／400円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒861－41熊本県熊本市刈草町399－３　上村ゆかり（発行：天然無鉄砲）

花氷




●カワイイ姿とは裏腹に、全編ボケ倒す閑丸がナイスなサムライ斬紅郎本です。／B５／オフ／32P／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒190東京都立川市富士見町１－22－22　伊藤佳代子（発行：LUNE'S）

あんしんキムパパ




●子煩悩なキムパパのRB餓狼本。キムパパ私生活の苦労に涙…。／B５／オフ／24P／300円無記名小為替＋190円切手＋80円切手＋宛名シール／〒862熊本県熊本市下南部３丁目９－108　渡辺佳代子（発行：キム屋さん）

はやくきやがれ王子様




●とにかくケンスウ！のKOF'95ケンスウONLY本。京×ケンのやお…いや、なんでもありません。/B５/オフ/80P/1000円無記名小為替＋270円切手／〒173東京都板橋区仲町36－５コーポセピアII507　小泉優子（発行：KIDEN CLUB）

疾風迅雷




●フウマがメインのオールキャラギャグ本。WHシリーズFanにも、そうでない方にも楽しめます。/B５/オフ/72P/600円無記名小為替＋270円切手＋80円切手貼付返信用封筒/〒591大阪府堺市新金岡町5-7-426　井手原和美（発行：銀時屋）

FIRE STARTER




●お約束＆不条理で笑わせる、KOF'95のオールキャラギャグ本。あひ〜！／A５／オフ／44P／500円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒997山形県鶴岡市大字茅原字茅原105－13　今井千春（発行：愛の事業団）

を聞きながらPlayしてください!!
●PN／神威まりあ（栃木県）

編：神威さんは、声優をめざしているんですか？　夢を持つことは、とてもいいことです。がんばって夢を現実にしてくださいね。
あなたの夢をかなえるラッキーカラーは『青』です。
ゴメン。私ちょっと壊れてイマス。本誌の桜井さん、生駒さん、コングさんの連載も応援してね。（山崎）



●PN／闇月京華（茨城県）
永遠の高校生・京さま…。'96でどうなんでしょ？　衣装変えて欲しいような、欲しくないような。



●PN／炎舞（千葉県）
う〜ん、まるるん人気は編集部でも一緒です。片桐さんとか…。体型がまる…怖くていえない。



●PN／三日月（千葉県）
闇夜と月がよく似合う、孤独な男・破沙羅…。ナイト・オブ・ザ・○ビングデッドもびっくり!?



●PN／たてわき庵（千葉県）
極限流を背負って立つ、リョウ&ユリ。今度はグラスヒル・バレーへ。旅費はロバート持ちか？



●PN／在原郁真（兵庫県）
ひそかにイラスト数の多いチャムチャム。RPGにも出るし…。もう過去の人か？　タムタムは。



●PN／神崎しづま（大阪府）
返り血と笑顔のアンバランスさが…。あやまるくらいなら斬るなって？　いえる。

ネオジオ特選 同人誌コーナー②

潜在能力より昼寝




●爆笑必至のRB餓狼オールキャラギャグ本。キムとビリーがイイ味出してます！／B５／オフ／28P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒981宮城県仙台市青葉区桜ケ丘６丁目36－６　齋藤朋（発行：スーパーブレイク）

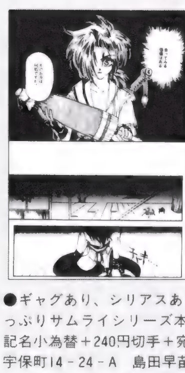
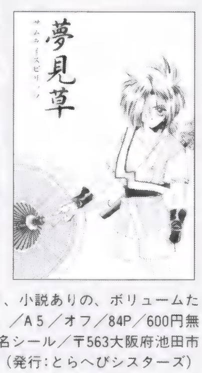
ABSOLTISM





●庵メインのKOF'95ギャグ本。庵と紅丸の共通点の謎が、今明らかに（笑）…。／B５／オフ／28P／400円無記名小為替＋270円切手／〒839－14福岡県浮羽郡浮羽町大字山北1025－２　大山三恵（発行：天秤座）

夢見草

●ギャグあり、シリアスあり、小説ありの、ボリュームたっぷりサムライシリーズ本。／A５／オフ／84P／600円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒563大阪府池田市宇保町14－24－A　島田早苗（発行：とらへびシスターズ）

ほかほか。





●拳崇とアテナONLYの、KOF'95ギャグ＆シリアス本。肉まんで変身する拳崇がラヴリー♡ぷにぷに。/B5/オフ/60P/700円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール＋80円切手/〒004北海道札幌市豊平区平岡3条3丁目91-4 片岡佳子（発行：だむだむ弾）

EXTRA²





●ブラックな笑いで勝負のSNK格闘（KOF、サムライ、餓狼）ギャグ本。/B５/オフ/24P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール＋連絡用80円切手/〒001北海道札幌市北区屯田６条８丁目２－16　森本亜希子（発行：かづき総本店）

Cue




●「鎮元斎の活躍している数少ない」KOF'95ギャグ本。だそうです。メインは庵かな？／B５／オフ／20P／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒979－21福島県相馬郡小高町蛯沢後迫14　千葉喜久子（発行：GODAP）

文通&募集コーナー

●友達になって下さい。いろんな話をして楽しい文通にしましょー。「KOF'95」「斬紅郎」好きです。イラストの描き方教えてくれる方、私のために捧げてくれちゃう方も募集。初回のみ80円切手同封です。15歳・女。〒721 広島県福山市東手城町4-6-19 山口ちか

●ゲーム友達&ペンフレンド募集!! ゲーム友達は格ゲー以外でも可。とにかくゲームが好きな方、「ゲーセン行きたい」とか思ってる初心者の方、何でもOKです。地元じゃない方、文通だけでもバッチリOKです。男女不問。15歳・男。〒317 茨城県日立市本宮町3-2-3-303 太楽寿徳

●秦兄弟&山崎竜二のファンの方、お手紙下さい!! 初回のみ80円切手同封でお願いします。男女年齢問いません! 15歳・女。〒734 広島県広島市南区西本浦町21-8 小山絵見

●「Magical★Star」では、会員様を募集しています。SNKを中心とした格ゲー（KOF、サムライスピリッツ、餓狼伝説など）のサークルです。主に会報発行します（2カ月に1回）。興味を持たれた方は80円切手同封で連絡下さい。16歳・女。〒581 大阪府八尾市南本町2-6-46 大橋洋子

●皆様のペーパー配布を手伝わせて下さい。最後の1枚まで責任持って配布します。40部までなら無料です。約1ヵ月ですべて配り終えます。配布方法は、イベント配布+郵送配布です。継続も可。リターンアドレスをしっかり入れて、いきなり送りつけて下さい。14歳・女。〒065 北海道札幌市東区北27条東22丁目 守谷由季子様方 後藤里美

●ゲーム、アニメが好きな女性の方、文通しましょう。県内の方いましたら、お友達になって下さい。覇王丸を愛する方も。どれか1つあてはまる方、初回のみ80円切手同封でお手紙下さい。当方24歳・女。〒665 兵庫県宝塚市中筋9-1-8 中西恵美

●KOF'95、龍虎の拳外伝、餓狼伝説などにはまってる人、対戦やろうぜ! ドライブしながら遠征なんかもいいね。友達になってくれる方、男女不問。手紙下さい。21歳・男。〒979-21 福島県相馬郡小高町飯崎字南原39-5 志賀裕正

●千葉真一が好きで、25歳の時ネオジオCDと新サムライスピリッツを買った。文通希望ですが、攻略の内容の半分以上理解できないという程度なので、ややこしい事はわかりません。26歳・男。〒606 京都府左京区聖護院西町2ハイツ高橋205 高橋一欽

●KOF、リアルバウト、龍虎etcが、大好きな方、私と文通しませんか? 私は全キャラ大好きです（キムとか兄弟、姉妹キャラが結構好き♡）。年齢、性別わず。同県ならゲーセン行きましょう♡では待ってます♡ 15歳・女。〒444 愛知県岡崎市明大寺町大圦48-32 田内昌子

●P.Fを募集します。リムルル、ナコルル、閑丸、舞が大好きという人。あと、ゲームに限らずアニメも好きな方、文通&イラ交してください。できれば同年代の人と…。初回切手同封でお願いします。14歳・女。〒527-01 滋賀県愛知郡愛東町大林5-7 武田知子

●私が会長のサークル『Excellent、Counpany』では、会員様を常時募集してマス♡ 2ヵ月に1回会報、1年〜半年に1回会誌発行! 他にも、Goodsも作ったりしたいと思ってます。文章投稿も受け付けてますので絵の描けない人でもOK! 80円切手同封でお手紙、プリーズ!! 15歳・女。〒934 富山県新湊市西新湊5-5 高木志保

●紅丸、京、キング、ロバート、ユリ、舞、ハイデルンの誰か1人でも好きな方、性別不問なのでお手紙下さい。初回のみ80円切手同封でお願いします。なるべく全員と文通したいです。14歳・女。〒164 東京都中野区本町2-40-7 大森美和

●ペーパー配布者様、委託サークル様、KOFアンケート回答者様、コスプレ友達、文通相手、KOFについての想いを私に語って下さる方などを募集してます。私はイベント出まくり女なんで、一緒にイベントにいって下さる方も募集します。とにかくゲーム好きな方…。京様大好きです。KOFのキャラはみんなすきっス。あなたの書いたイラストなんかも待ってます。80円切手同封で。15歳・女。〒824 福岡県行橋市道場寺162-1 葛島直美

●KOF'95とかリアルバウト餓狼伝説が好きな人文通しましょう! 特にロバート、ジョーが好きな人だと嬉しいです。同人やってる人でも可。男女不問、年齢不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。当方17歳・女。〒803 福岡県北九州市小倉北区泉台4-3-11 大野未央

●キンファイのキムさんチームの本やグッズを作ってます。ペーパー送りますので連絡下さいませ。あと、怒チームのものも出してます。80円切手を貼った返信用封筒同封して下さい。〒003 北海道札幌市白石区北郷5条9丁目1-31 木村知美

●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣が好きな方、友達になってくれーい!! 僕は幻ちゃんファンなファックなヤロウだが、誰ファンでもOKだ! できれば16歳以上で女性だと嬉しいのでございますが…。近くの方はゲーセンでもどこにでも行きましょう!! 当方16歳・男。〒116 東京都荒川区西尾久8-20-2 小林繁喜

●ゲームが好きでイラスト描くのが大好きな方、お友達になりましょう!! 私は格ゲーとRPGが好きです。同人をやっている方だとなお嬉しいです♡ そうでない方も大歓迎!!（ちなみに本人同人やってます）。たくさんの方とお友達になりたいです♡ 80円切手同封でお手紙下さい。当方18歳・女。〒061-02 北海道石狩郡当別町川下通45-1 石崎真弓

●KOF、サムスピシリーズが好きな方、文通しましょう。また、一緒にコスプレしてくれる方も大募集です。20歳・女。〒819 福岡県福岡市西区橋本2-5-17 堤マユミ

●お友達募集! 格ゲーが好きで、（とくにSNK）一緒にゲーセンやイベントに行ってくれる方、PFでもOKです。ちなみに覇王丸が好き♡ 初回のみ80円切手同封で。17歳・女。〒370-23 群馬県富岡市後賀54 神宮里美

●KOFアンケート!! 回答者様大募集♡ 参加していただいた皆様には、もれなく粗品プレゼント!! 80円切手同封にて、お取り寄せ下さい。と同時に、各地のイベントでアンケート配布して下さる方も大募集します! こちらは切手不要。まずは要連絡。〒904-01 沖縄県北谷町字上勢頭625-1-101 金武由起子

●格ゲー他、RPGなどが好きな人、友達になって下さい。男女年齢問いませんので、男の人も大歓迎です! 一緒にゲーセンやカラオケに行ったりしましょう! 18歳・男。〒633-02 奈良県宇陀郡榛原町萩原2608 池野豊

●餓狼伝説、サムライスピリッツ、KOF、龍虎など、格ゲーが大好きで、一緒にゲーセンに行って下さる方、または文通して下さる方、ぜひお手紙下さい! 性別、年齢、住所一切問いません。返事も必ず書きますのでよろしくお願いします。当方22歳・男。〒556 大阪市浪速区東1-3-17 田端繁樹

●KOF、リアルバウト餓狼伝説が好きな方、私と文通して下さい。イラスト交換もOKです。できればなるべく年が近いほうがいいです。男女問いません!

手紙をくれた方には必ず返事を書きますので、初回だけ80円切手同封でお願いします。13歳・女。〒904-11 沖縄県石川市字石川26-1-1 石川アパート201 比嘉千春

●文通&友達募集。ゲームが好きな人、文通して下さい。同人活動とかやってないですけど、イラスト描いてるんで、そっち関係もOK。いろんな地方の人とお話ししたいです。あと、近くでしたら、一緒にコミケやゲーセンなど行って下さる方も募集します。もちろん男女、年齢不問。80円切手同封でお願いします。当方18歳・男。〒369-12 埼玉県大里郡花園町荒川1-732 持田茂則

●ネオジオ格ゲー派の方、文通等で友達になって下さい（特にサムライスピリッツ、KOF）。ゲーセン、イベントに行ってくれる方も大歓迎。とにかくゲームのこと話せる友達が欲しいです。どうかお便りを! 16歳・女。〒440 愛知県豊橋市西岩田5-2-1 深川美由紀

●SNKの格ゲーが好きな男性の方、お手紙ください。KOF'95、リアルバウト餓狼伝説のファンの人だとなお嬉しいです。0歳〜50歳まで幅広くお手紙待ってます。家が近ければ、一緒にゲーセンに行きたいと思ってます。お気軽にどーぞ。16歳・女。〒471 愛知県豊田市秋葉町8-21-177 宮田まなみ

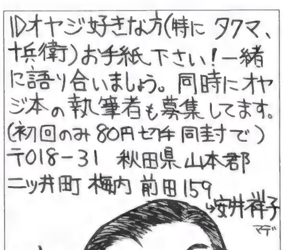
●KOFが好きな方で（京、リョウ、アンディ、キング）の好きな方、また、他の格ゲーが大好きな方、文通してくれる人、お友達になってくれる人、お手紙下さい（ゲーム以外の話でも構いません）。近くの方で一緒に遊んでくれる方待ってます。地域、男女、年齢不問。よろしく。22歳・男。〒769-25 香川県大川郡大内町小砂165 松下英幸

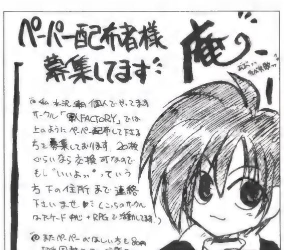
●ペーパー配布者募集! 「crazies炎神組」では、ペーパー配布者様を募集しています。なるべくゲームサークル様希望です。あとPFも募集です。KOFが好きで、庵&京PUSHの方。両方とも初回のみ80円切手同封で。当方14歳・女。〒709-11 岡山県倉敷市茶屋町302-3 芳賀紀子

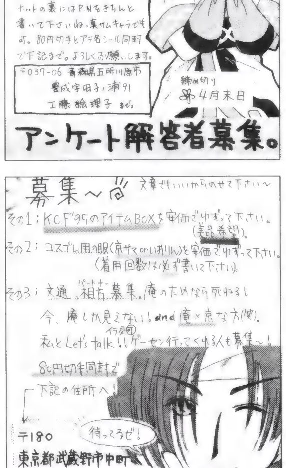
●KOF、餓狼、龍虎などが大好きな方で、一緒にゲーセンに行ってくれる人を募集します。男女、年齢問いません。当方16歳・男。〒965 福島県会津若松市神指町大字黒川字湯川東16-1 岡部武弘

●格ゲー全般、RPGなどのゲームが好きな方、それから京サマ、庵が死ぬほど好きで、特に京×庵派を中心とした京サマFanの方、私と文通&イラスト交換して下さい。初回のみ80円切手同封だと嬉しいな。当方17歳・女。〒381 長野県長野市大字吉1-348 関祥恵













売買&交換コーナー

●買い／SNKテレフォンサービスねおじお伝言板'96・3のVol・10（コピー可）を送料＋300円程度で。ハガキで連絡乞う。
〒970 福島県いわき市平下荒川字剃町32-14　小川春美

●買い／八神庵等身大ポスターを希望価格で。こちらの草薙京と交換でも可です。
〒461 名古屋市東区東大曽根町19-10メゾンドピエルリー313　富田晃

●売り／KOF'95の人形、キーホルダー（非売品）、アイテムBOX、ネオジオCDなど。リストを送りますので、80円切手をはった返信用封筒を同封して問い合わせて下さい。
〒229 神奈川県相模原市渕野辺本町1-3-26　植田智美

●買い／ネオジオソフト（カセット）「ソニックウィングス2」「ビューポイント」をそれぞれ1万円で。ただし箱、説明書があるものに限ります。売ってくれる方は、ソフト名、値段、住所、名前、電話番号を書いてハガキで送って下さい。
〒790 愛媛県松山市石手4-4-3　清田一興

●売り／ネオジオCD本体＋コントローラ1プロと、ソフト7本（KOF'94、KOF'95、サムスピ、真サム、餓狼伝説SP＆3、龍虎2）をセットで2万5千円くらいで。希望価格明記の上、往復ハガキで。送料は負担して下さい。
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町3-7-12-201　山路裕子

●買い／ギースの非売品オフィシャルグッズならなんでも。ぬいぐるみ、ポスター、テレカ等すべて。昔の物から最新の物までOKです。希望価格明記の上、Wハガキか80円切手同封の封筒で。
〒274 千葉県船橋市新高根5-15-7　渡辺ひとみ

●売り／真サムのマスコット（バンプレ製全11種と、ウェッブ製全8種）とフィギュアコレクション（バンプレ製全12種）を。バラ売りも可。往復葉書に希望価格明記の上連絡下さい。リスト希望の方は80円切手同封でお願いします。
〒115 東京都北区浮間3-14-6　藤巻博

●交換／貴方の「超人学園ゴウカイザー」（CD）と、私の「サムライスピリッツ斬紅朗無双剣」（CD）＋「ダブルドラゴン」（CD）を。Wハガキで連絡乞う。
〒334 埼玉県鳩ヶ谷市本町1-11-18　藤崎裕介

●買い／ネオジオフリーク1〜8号を。美品でなくとも高価で買い取ります。単品でも可。送料こちらが持ちます。希望価格明記の上、連絡乞う。
〒989-02 宮城県白石市沢目8-4　千田世理子

●買い／KOF'95のクレーンゲーム人形（全種）を。単品でも構いません。人形名と希望価格を明記の上、連絡下さい（できれば美品を…）
〒869-04 熊本県宇土市岩古曽町480　今村紀美子

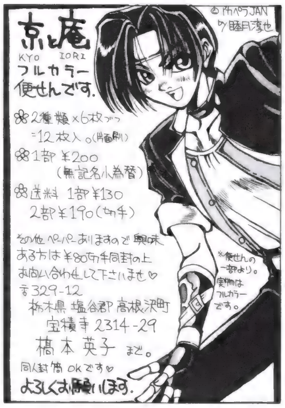
●買い／ブルー・マリーに関するものなら大歓迎（ただし衣装はダメ）。売ってくれるものと希望価格、支払い方法を明記の上、連絡乞う。送料こちら持ち。
〒520 滋賀県大津市大谷町3-10　小林啓一朗

●交換／あなたのサムライスピリッツぬいぐるみセットと、私の真サムライスピリッツキーホルダー型ぬいぐるみのナコルル×2、覇王丸×2、シャルトット×2、幻庵×2、右京×3、ガルフォード、チャムチャム、あざみ、の14個を。
〒132 東京都江戸川区小松川4-85五月荘102号室　徳永貴大

●売り／FCソフト『アテナ』に付属していたテープが見つかったんで1万円以上で売ります。次の号が出るまでに、住所、電話番号、希望価格を送って下さい。ちなみにかなり美品です。
〒383 長野県中野市西2-2-43　渡辺裕一

●売り／ネオジオCDZ（3月23日購入）の美品を3万5千円以上で売ります。送料そちら持ち。まずはW葉書で連絡を！
〒494 愛知県尾西市三条字田畑19-32　粕谷春樹

●買い／'96年度版SNKカレンダー、「かまいたちの夜」のミニドラマCD（非売品）を。希望価格明記の上、連絡乞う。
〒946 新潟県北魚沼郡小出町大字小出島494　佐藤慶









投稿規定

●第3回ネオジオキャラクターオフィシャル人気投票募集：好きなキャラを男女3人ずつ選んで、順位をつけてね。今回は男女読者別ベスト10も発表（自分の性別も記入）。締切は6月5日。イラストの採用分には粗品を進呈。

●パンチ！パンチ！：読者のおたよりや、ネオジオフリークへの意見等を募集。

●今月の隣人愛：ネオジオの変わった遊び方や、ダジャレ系のネタを募集します。

●今月のオーバースウェー攻撃：マジなご意見をどうぞ。

●ネオジオ解体新書：ネオジオの魅力を大解析。

●裏技コーナー：読者の裏技や得意技を大募集!!

●愛のてほどき：技系以外の裏ネタはここへ送って!!

●メーカーへの要望＆質問：意見も受けつけてます。

●Q＆A：ネオジオに関する質問を送ってください。

●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。

●イラスト：モノクロとカラーあり。サイズはいずれもハガキ大で、比率が同じなら拡大も可。パオパオ賞、誘惑賞には粗品を進呈。

●クセになる4コマ：縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。

●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。

●天晴：コスプレ写真を募集。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞に粗品進呈。

●移植希望ソフト：ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

●文通＆募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。いたずらは絶対にやめてください。

●売買＆交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。

●ネオジオソフト人気ベスト20：好きなソフトを募集。締切は特になし。詳細は77P。

●クラブ・ハウスコア：家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方には粗品を進呈。詳細は78P。

●新作ソフト期待度ベスト5：未発売ソフトの期待作1つと、その作品に対するコメントを書いてください。

※各コーナーの締切は毎月5日前後。また人気投票、イラスト投稿、天晴、クラブ・ハウスコア等の粗品は、非売品の真サムのフィギュアです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。
〒112東京都文京区水道2-1-3-2-201㈱芸文社　分室ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

誌面刷新のお知らせ!!

ネオジオフリークは、8月号（7月9日発売）からさらにパワーアップするぞ！
人気コーナーはそのままに、ボリュームをアップ!!
もちろん価格は580円のまま！
今後ともよろしくね!!

いま毎日の授業に夢中です

入学してよかった!自分の好きなこと学ぶって楽しい

就職抜群! 蓄積されたアニメ技術がゲーム制作に生きる!









特別5月生願書受付中

●入学案内書は下記住所へ

●わたしたちがあなたをプロに鍛えます●学院のおもな講師

●赤塚不二夫・松本零士・水木しげる・笹川ひろし・真鍋譲治
芦田豊雄・三木内麻耶・鈴木伸一・星山博之・望月あきら・矢
木正之・若桜木虔・斉木磯司・進藤満尾・月森雅子・宮野隆
袖山卓也・本橋秀之・流水凜子・白土武・渡辺邦雄・藤井武
岡野正明・高橋清治・下山文雄・飯島公人・中村仁聴・須田勝
内藤孝一・佐々木剛・青木達夫・熊澤ひろし・佐々木みすず
●アニメーション声優科講師＝野沢雅子・肝付兼太・白石冬美
山口勝平・水島裕・キートン山田・増岡弘・田口計・井上瑤
●少年少女誌編集者・アニメ制作会社作監・TVディレクター

■就職抜群! 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩1分。

特別5月生願書受付中

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

コスプレコーナー

天晴

荒野の彼方を
吹き巻く風の音
カラー1Pじゃ!!
あっぱれ、
あっぱれ♡
わははは!



キング



●PN／渡辺ゆみこ（兵庫県）
KOF'95版のキング様じゃ。渡辺殿は龍虎2版キングも送ってくれたのじゃが、なんとなくこっちに決めた。勢いで生きとるな。ワシ。

リョウ・サカザキ



●PN／AV69桟敷香（埼玉県）
生活感あふれるリョウじゃ。「ソバの薬味を栽培しているところだ。押忍！」とのコメント。自給自足は極限流の基本なのか〜？

ビリー・カーン



●PN／とがし・飛水（北海道）
禁煙マークのライダースがイイ味出してるビリーじゃ。横の洗剤がさりげなく洗濯好きを演出しておるな。
★天晴賞を進呈する。あひ。

藤堂竜白＆藤堂香澄



●PN／藤堂竜白＝清岡憲章＆藤堂香澄＝峰道明（兵庫県）
父・竜白の失踪前に撮った、ありし日の写真…。実は娘より必殺技が少なくて自信なくしたんじゃねぇだろうな。おっと、口調が…。

チャムチャム



●PN／森永リエ子（兵庫県）
世界でも屈指のアニマルプリントが似合う娘、チャムチャムじゃ。サルがあぁ〜！ ワシと代わってケロ。殺気する？

リムルル＆牙神幻十郎



●PN／リムルル＝こむろちむる＆牙神幻十郎＝美麗化（北海道）
本場北海道のリムルルと幻十郎じゃ。以上。好きにしなさい。もうなにもいいません。

ナコルル＆緋雨閑丸＆リムルル



●PN／ナコルル＝かじゅま＆緋雨閑丸＝りんご丸＆リムルル＝ゆうにゃ（宮城県）
宮城の海岸に集結したサムライ軍団じゃ。なかなかよさそうなポイントじゃな。釣りさせれ！

草薙京



●PN／加賀拳子（青森県）
なんか女性の京サマコスプレが多いんですけど…。『今月の女京サマ』コーナーでも作るんかい？ 謎であるな。あひ。

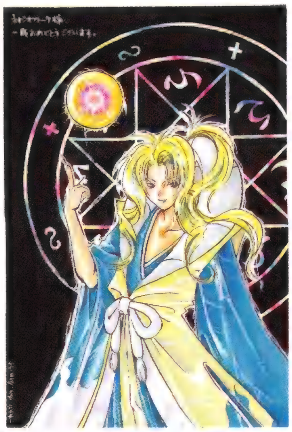
緋雨閑丸＆ピパー



●PN／緋雨閑丸＝五月なのか＆ピパー＝ノア（東京都）
閑丸クン＆ミニチュア・ダックスフンドのピパーじゃ。強引グ・マイウエイ。まいった！ 優勝！

カラーイラストコーナー

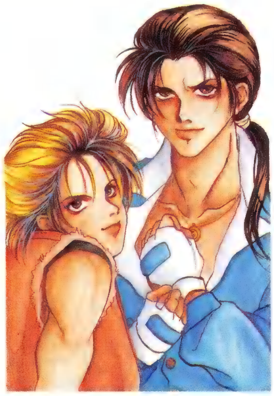
3パーセントの誘惑



●PN／針田待子（大阪府）
うーん、美人でいいねぇ天草は。うしろの法陣はなんざんしょ？　幻獣とか召喚しちゃうんでしょうか？



●PN／椿蘭丸（北海道）
ん？　どこの色が間違ってるのだ？　胸の将棋型のかな？　あ、こら、牛乳こぼしちゃダメだよ。雑巾臭くなるからさ。



●PN／天塊裕（埼玉県）
プロの方からの投稿です。そうですか？　ロバートの服はチンピラっぽいですか？　どっちか、ってーと成金…。



●PN／風間オレンジ（福島県）
まさに春爛漫！　豪華絢爛！　入学卒業おめでとう！　鳴かぬなら殺しておしまいホトトギス！　って感じです！（最後のはちょっと違うな…）。



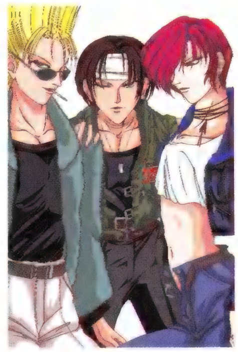
●PN／城弥広己（鹿児島県）
こんなに若々しくってかわいいのに、彼女は実は170歳…。世の男性諸君！　おなごの外見にだまされてはいけないよ。



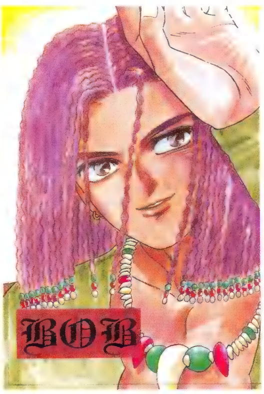
●平坂和弥さん（岐阜県）　血が似合うキャラだな。ゾンビでも血は出るんっスね。暖かくなってきたし、腐んなきゃいいが…。



●PN／ラビット小倉（茨城県）
くノ一と書いて、女と読む。その心は…そのまんまだろうがっ!!　霞はサボリ魔なのです。



●PN／幻獣神（東京都）
うほー、金かかってそう。絵の具を買って、また投稿してくれい！　俺にヘソ毛はないんだな…。残念。



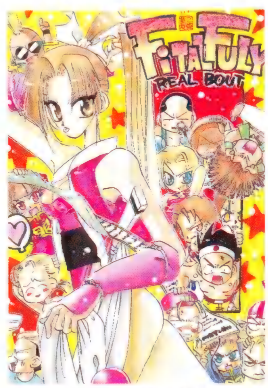
●PN／OZI（新潟県）
ローリングタートルは髪に悪いっすからねぇ。次回作まで彼の髪はもつのでしょーか？　それともすでに…。



●PN／MIZUKI（兵庫県）
ナ、ナコが2人！　今度は、修羅2人、羅刹2人の4人のナコルルを描いてちょ。ドッペルゲンガーなんか目じゃないぜ！



●PN／きのしたあゆみ（大阪府）
そう、キミは鬼なのだよ。そのうち角がはえてきて、赤くなったりして、トラ皮のパンツはいて、桃太郎にやっつけられる運命なのさ。



●PN／乙姫英秋（京都府）
つづりの間違いなんていわなきゃわからんよ。あっ、いっちゃた。えへへ、ごめんよ。合格おめでとう！

今月の誘惑賞



●PN／杉松寺繁（愛知県）
藤堂さんちの香澄ちゃん♡　おヨメさんにしたいヤローも多いはず！　しかし、あの竜白に「娘さんを僕に下さい」という勇気がキミにはあるか？



●PN／はに吉（長野県）
禁酒中ですか？　あんまり我慢しちゃいかんよ、覇王丸。今号のキャラレターをみなさい！　それとも金欠？



●PN／水琴（茨城県）
ボロボロだな、京。でもそのよゆうっちポーズからすると勝ったのだな！　でもそんな制服で学校行ったら、先生におこられるぞ！



●PN／炎舞（千葉県）
『1』は極めたようだが、『2』ではデビルが敵キャラになってて、なかなか強いぞ。でも、今号に敵キャラ使用法が載ってるので、ご安心をっ！



●PN／今宵（東京都）
わくわく7（仮）で心わくわく　まるるんドキドキアタックで心ドキドキ…うっ！　心臓がっ!!



●PN／しぇるぴい（東京都）
それにしてもアレですな…ナコルルは和風、洋風どっちもイケますな。これはさしずめ和風ナコ春色ソースがけ！



●PN／桜庭史（東京都）
「いつもあのカッコじゃ何だから…」ということで寄せられた、サカザキ兄弟ファッショナブルバージョン。ロバートは衣替えしたのにねぇ。



●PN／ろりろり（青森県）
ジャンヌさん、結婚のご予定は…う、うそですっ！　はうっ！　ファイアーバードだけはやめて!!　って、そうか、この頃はまだこの技ないか。



●PN／E. H（岐阜県）
カラー漫画計画を勝手に立てて、勝手に実行する強者!!　でも絵がかわいいので特別許す！　モノクロ４コマの方もよろしゅうたのんまっせ！



●PN／永岡岬（岐阜県）
京よ…5月なのにガクランを着てどこへいく。やっぱり今年もダメだっかのか!?　こうなったらガクランを日本チームの制服にするしかない！



●PN／舞ダーリン（広島県）
こ、これはっ！　何というか…私脱いでもスゴいんです状態!!　バックに蝶が舞ってるだけに、『蝶のように舞』ですかっ!?



●PN／妙島浩之（三重県）
斬紅郎本を出したいそうで…。はっ！　もしやぜんぶ切り絵の、切り絵漫画かっ？　すごい、すごすぎるぞ！　期待してるぜ、浩之！　頑張れよ！

ネオジオ 声優名鑑R Vol.3

毎回ご好評をいただいておりますネオジオ声優名鑑R。エブリボデー！　盛り上がってるかーい？　というわけで（？）今月もぼちぼちイッテミヨ〜!!

①これまで担当したネオジオキャラ名とタイトル名②誕生日③出身地④血液型⑤趣味・特技⑥声優歴⑦ネオジオキャラ声優以外のお仕事
※掲載の順番は50音順

伊倉一恵（いくらかずえ）

元気なヒーロー卍丸は活動的なお姉さんだ!?

ネオジオフリーク読者のみなさん、こんにちは！　伊倉一恵です。

今、私が一番したい事についてちょっとお話ししますね。

願わくば、南の島のエメラルドグリーンの海にダイブして、きれいなお魚と遊んだり、海中で、ポヨヨ〜ンとしながら、太陽や流れる雲をながめたい…。

…といっても、ゆっくり出かける時間がない…ので…。

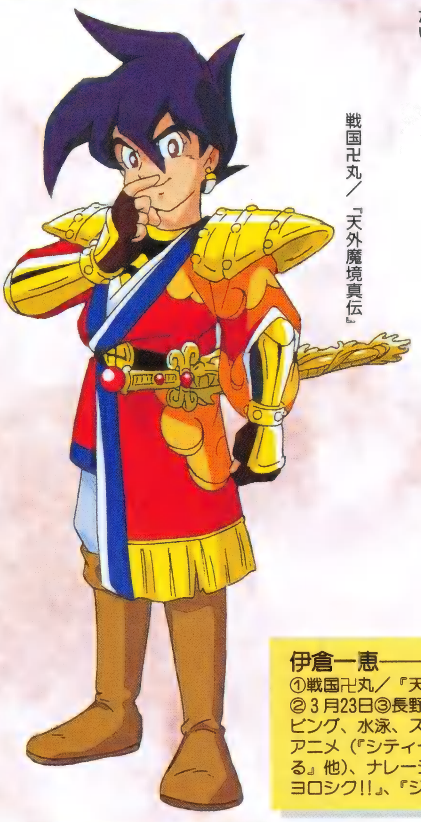
近場でできる事！

それは、満開の桜を見ながら、おいし〜いお弁当を食べて、ゴロッとしながらやさしい風に吹かれたい…。

といっても、もう散ってしまったかな…。

それでは、今日できること！　スポーツクラブに行って、良い汗をドカッとかいて、冷た〜いビールをグビグビッと一杯…。

う〜ん、まっ、とりあえずしあわせだあ♡



戦国卍丸／『天外魔境真伝』



伊倉一恵

①戦国卍丸／『天外魔境真伝』②3月23日③長野県④O型⑤スキューバダイビング、水泳、スキー⑥10年ちょっとかな⑦アニメ（『シティーハンター』、『三つ目がとおる』他）、ナレーション（『どちら様も笑ってヨロシク!!』、『ジンガイ記者クラブ』他）他

木場孝一（こばこういち）

さすらいの浪人、鴉は今日もカラオケで修業スル!?



初めまして、木場孝一〝こばこういち〟と申します。間違っても〝きば〟ではありません！　5年前に上京して来ましたけれども、千葉方面からではなく、岡山県は倉敷市からです。

まあ、それはさておき、只今、SFCの『ドラクエVI幻の大地』と『第4次スーパーロボット大戦』にハマってます。（他社のゲームでゴメンナサイ）。

『ドラクエVI』の方は、始めたばかりで、まだまだなのですが、『スーパーロボット大戦』の方は、1周目をリアルロボット系で無事にクリア。現在スーパーロボット系で2周目に突入しています。このゲームを作った人に大感謝。登場するキャラクターが、好きなアニメのものばかり。アニメファンには、待望の一品だと思います。オリジナルキャラクターも、魅力十分。とりあえずお気に入りのゲームの一つです。

今回、僕が担当した鴉の登場する『ニンジャマスターズ』は、まだネオジオのハードを持っていないので、いつPLAYすることになるのかわかりませんが、必ず購入する予定ですので、発売を楽しみに待っています。

実は、格闘ゲームもけっこう好きなんですよ。今は『鉄拳2』をよくPLAYしています（どうして他社のゲームなんだろう…）。

話は全然変わってしまうのですが、僕はB'zの大ファンです。と言っても追っかけをするような、のめり込み方ではないのですが…。カラオケでは、ほとんどの曲を歌いました。だからというわけではないのですが、歌手デビューをねらっています。どこかのプロダクションで拾ってもらえないかなあ…なんてことを考えながら、また発声練習をしに、今日もカラオケに行って来ま〜す。



鴉／『ニンジャマスターズ』

木場孝一

①鴉／『ニンジャマスターズ』②5月31日③鹿児島県④AB型⑤TVゲーム、音楽鑑賞、ビデオ鑑賞、映画鑑賞、読書、歌うこと⑥鴉の仕事が初めてです⑦現在は、生活のため警備員をしています。最近はこっちが本職になりつつ…

島よしのり（しま）

いつまでも心のときめきを忘れないナイスなテムジンおとうさん♡

先日、中学校1年生の息子（拓ちゃん）に、ネオジオCDを買ってあげた。

さっそく自分が出ているソフト『龍虎の拳2』を買い、拓ちゃんと対戦した。〝テムジン対如月影二〟、どちらも自分のキャラクターである。父である僕がテムジン、息子の拓ちゃんが如月影二を使い、2勝1敗で僕が勝った！

『勝ちダス勝ちダスやったダス〜』思わず僕はテムジンと一緒に叫んでいた。負けたもの拓ちゃんは、うれしそうであった。

この日以来、最近失いかけていた父の威厳を取り戻すことが出来たのだ。

3日後、再び対戦した。僕はボロ負けであった。息子はかなり腕を磨いていたのだ。

今、また少しづつ威厳をなくしつつある…。

さて、先日40歳の大台に乗った。〝40にして惑わず〟と、いきたいところだが、毎日惑ってばかりいる。

回りからは、「もっと落ちつきなさい」とか、「まだ、もてたいと思ってるの。もうおっさんやでー」などと言われている。でも、やっぱりもてたいものはもてたいのだ。

40歳になろうが50歳になろうが60歳になろうが、いつも心を誰かに、また何かにときめかせていたいのだ。

あなたもテムジンと一緒に、心をときめかせてみませんかー。ダス〜〜。





テムジン／『龍虎の拳2』

島よしのり

①テムジン／『龍虎の拳2』
如月影二／『龍虎の拳2』『KOF'95』
クラーク／『KOF'94』『KOF'95』
チャン・コーハン／『KOF'94』『KOF'95』
②7月20日③大阪府④A型⑤演劇（「GROUP午前8時の太陽」主宰）、ギター（フォーク）演奏、野球、音楽鑑賞⑥17年⑦番組、CM、ナレーション、イベント司会等

曽木亜古弥

**いつも上を見て頑張るひたむきさ
きっと車の免許も楽勝さ!**



皆さまこんにちわ。不知火舞役の曽木亜古弥です。4月は所属している劇団そとばこまちの公演で、まるまる一ヵ月芝居三昧の毎日でした。見に来て下さった方、いらっしゃいましたらありがとうございます。楽しんでいただけましたか?

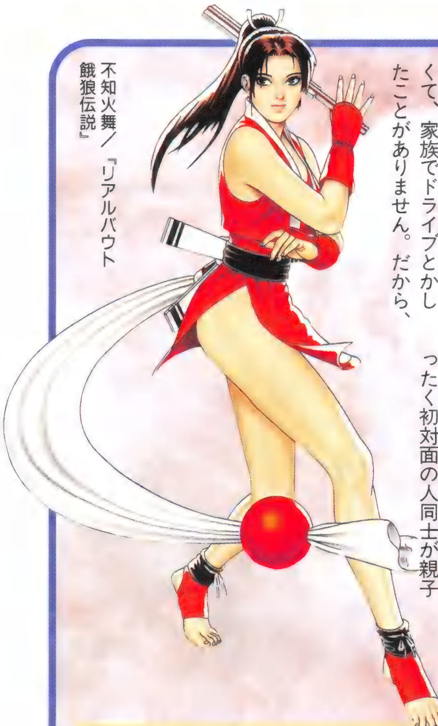
公演も終わってヒマになったらやりたいことは山ほどあるんですが、その中でも一番は車の免許を取ること。私の家族は誰も車の運転はできなくて、家族でドライブとかしたことがありません。だから、いまだに車に乗るとわくわくしてしまいます。自分で運転できたらさぞかし楽しかろー。劇団の東京公演で時々車で大阪から東京まで行く人がいるんですが、私も自分の車で東京に行くのが夢なのだ。お昼は浜名湖でうなぎを食べ、富士山を間近に横切って東京へ…。さぞかし楽しかろー。しかしそのためにはまず免許。目標は今年中です。がんばります。

さて、近況報告をひとつ。5月6日に放送を開始した、NHKのドラマ新銀河「京都発・ぼくの旅立ち」に出演しています。

ドラマとかって、最初はまったく初対面の人同士が親子になったり恋人になったりするわけでしょ。それが一緒にやっていくうちに自分の本当の家族とはまた別の〝家族に対する愛しさ〟みたいなものが湧いてくるんですよ。今回のこのドラマは、本当に愛しく思える人たちばかりでした。そんな出会いがあるから、芝居ってやめられないなあと、つくづく感じます。

これからも、ドラマ・舞台・声のお仕事全部ひっくるめて、役者としての亜古弥を充実させていけるようがんばっていきますので、応援よろしくお願いします。

では皆さま、ごきげんよう。



不知火舞／『リアルバウト餓狼伝説』

曽木亜古弥
①不知火舞／『餓狼伝説SP』『餓狼伝説３』『リアルバウト餓狼伝説』『KOF'94』『KOF'95』
②9月27日③京都府④B型⑥ジャズダンス、タップダンス、編み物⑦女優

竹下清姫

**ルーシャが語る
クレーンゲーム達人への道**



最近、クレーンゲームにはまってしまいました。ゲームセンターに行っても友人がゲームをしている間、クレーンゲームの商品をチェックしてしまうしまつ。といっても取りやすいのしか取らないんですけど。

近頃は商品がいろいろな物がありますね。バッグ、時計、ラジオetc…。今、揃えたいのは「うちのタマしりませんか?」のペット用品シリーズです。今のところ、ブラシとタオルは手に入れたんですが、全部で8種類、道のりは長いです。

先日の成果は2日間行って1日目、置時計、化粧セッケン、馬のピコポンハンマー、ペット用タオル、そしてストレイシープのぬいぐるみ(これがなかなかむつかしいんです)。

2日目、野うさぎエリー2匹、大きめのうさぎ一匹、ダックスフント、サングラス、キョロちゃんのスキーバンド、同じくキョロちゃんのストックマスコット、AM用ミニラジオ。

全部合わせれば、平均一個、200円ぐらいで取れてますね。コツとしては、アームが開いた時の長さを考える。商品の重さのバランスを考える…ってとこですかね。でも何より一番なのは、取りやすく商品を置いてあるお店を探すことだと思います。

でも、一回100円といっても、〝チリもつもれば山となる〟。パチンコ等とちがって一気になくなるわけではないけれど、私はこうやって、どんどん貧乏になっていくんですねえ。

皆さん、何事もやりすぎには注意しましょう。

竹下清姫でした。



ルーシャ・フィノ／『押し出しジントリック』

竹下清姫
①リョウコ、レイアドラゴン／『ADKワールド』
ルーシャ・フィノ、シーラ・フレイ／『押し出しジントリック』
②9月16日③大阪府④O型⑤剣道1級（中学生時）⑦某事務所に入ってエキストラをやっております



マントーA／『天外魔境真伝』

アチキがオチャメでおまぬけなマント～君～である！

さて、今年は全国的にねずみ年だが、だからという訳ではないだろうがネズミ役の依頼がたて続けに二作品も入ってきた。一本は水木しげるさんの代表作の一つでもある、『ゲゲゲの鬼太郎』のねずみ男である。この役は一代目が洋画の吹き替え（チャールズ・ブロンソンの声で有名）や、CMなどで大活躍なさっている大塚周夫さんが演じられ、そして二代目ねずみ男がアニメブームのきっかけともなった『宇宙戦艦ヤマト』の古代進役など一世を風靡した富山敬さん（残念にも昨年他界されたが）が担当されていたという、非常にプレッシャーのかかる役である。

そしてもう一本、主役の名前がな～～～んと！ ウンコたれ蔵という、世界のお母さまの97%を敵に回したような番組『みどりのマキバオー』の中で、主役であるたれ蔵（マキバオー）が親分と呼ぶチュウ兵衛というネズミの役なのだ。

まぁ、このような"当り年"ともいえる事が数年前にもあったのだが、その時は"幽霊・亡霊"の類だった。とにかく依頼される役がことごとく霊に関した役（呪縛霊や怨霊）であり、アニメなどでも『ハイスクール奇面組』の一堂零（レイ）の役が舞い込んできたりしたものだ。

そしてそのような現象で一番不可思議で面白いのは……ん？ 依頼した文字数をはるかに越えている？？ いや、でもここからが本当に書きたかった事でもあるし…。ん、んじゃ～せめて今やっているレギュラー番組だけでも宣伝させてよぉ！

●広井王子のマルチ天国／文化放送
●みどりのマキバオー／CX TV
●バーチャファイター／東京12CH
●徹と邦子のあんたが主役／テレビ朝日

その他、VIDEOやCDの脚本や演出を…え？ もう駄目？…絶対？？

…んじゃ、まぁ、今回はこんなところで！

ではでは、股っ!!



千葉　繁（ちば　しげる）

いろんなところで大活躍！
フットワークの軽快さが魅力的

千葉　繁
①マントーA／『天外魔境真伝』
②2月4日③熊本県④O型⑥仕事⑦アニメ（『幽遊白書』『ゲゲゲの鬼太郎』『みどりのマキバオー』『バーチャファイター』他）、俳優、音響ディレクター、舞台演出、脚本、QRパーソナリティー（『広井王子のマルチ天国』）他

こんにちは、西村ちなみです。少しずつ暖かくなって、なんだかウキウキしている毎日です（花粉症の方ごめんなさい）。ウキウキの私は、今、桃鉄に夢中です。私はゲーム機種を何一つ持った事がなく、全くといっていい程、ゲームをやらなかったのです。理由はすぐGAME OVERになるから…つまり、へたっぴーなのです。そんなへたっぴーな私でも楽しめたゲーム、それが桃鉄です。

友達にすすめられてやってみたら、もうやめられなくて、気づいた時にはコケコッコー。それでもやりたりなくて、スーパーファミコン本体とソフトを借りて家に持ち帰り、一人でやってた程です。桃鉄をやってて一番嬉しかった事は、あこがれの桃太郎ランドを買ったことかな。あまりにも嬉しくって夜中だったけど、すぐ友達に電話しちゃいました。まだまだ長い道のりですが、日本一の社長めざして頑張っています。社長の名前はちなっこ社長です。ただ、困っている事は、他の社長はコンピューターなんですが、自分のキャラクターの名前を使っているので、どれも愛着があり複雑な気分です。

さて、お仕事の方ですが、今、私は7月に発売予定のファーストアルバムの制作真っ最中です。とにかく初めてのアルバムなので、いろいろな気持ちが交差しています。でも、大好きな歌がいっぱい歌えるー。この幸福は強く強く感じています。自分の演じたキャラクターと同じ様に、一曲一曲を、とても愛しく思います。いつも応援して下さっているファンのみなさんへの恩返しが、又一つ増えて、とても嬉しいです。元気が出るアルバムにしたいな。



布川ミク／『ファイナルロマンス2』



西村ちなみ（にしむら　ちなみ）

ウキウキのミクちゃんは
現在、桃鉄にもう夢中!!

西村ちなみ
①布川ミク、宇都宮ゆか／『ファイナルロマンス2』
②11月18日③千葉県④AB型⑥映画鑑賞、小唄（邦楽）⑥2年⑦アニメ（『くせになりそう』『マジックナイト・レイアース』『爆走兄弟レッツ&ゴー』『ゲゲゲの鬼太郎』『レジェンド・オブ・クリスタニア』他）CDドラマ（『JAJA姫武遊伝』他）他



橋本さとし

ロックスピリッツに導かれ テリーはますます大暴れ!!

最近は、私の本業である役者としての仕事に日々明け暮れています。4月には劇団☆新感線の『BEAST IS RED～野獣郎 見参！』という芝居がありました。これは私の20代最後の舞台ということで、ひとつの区切りともいえる作品でした。これまでは劇団☆新感線を中心に暴れさせてもらってきましたが、これからはもっと広く、いろんな事に挑戦していこうと、決意を新たにしています。

差し当たっての予定としては、7月に東京の赤坂ブリッツで上演される、ロックと芝居を融合した『ROCK TO THE FUTURE』という作品に主役で出演します。また、これを機に、役者としてだけでなく、歌の方にもチャレンジできたら…なんて事も考えています。そして秋にも舞台が1本あります。

こんな風に、色々な仕事をしていく中にあっても私の中で変わらないのは〝ロック〟。これは単に音楽としてのロックということではなく、ロックの精神、スピリッツという意味において、私の根底に流れ続けています。また、これはテリーにも共通している事なので、そんなところからテリーにはすごく愛着があります。

そういえば最近、テリーのファンが舞台を観にきてくれることが多いのですが、そういう人達は、私の声でテリーのイメージを膨らませているわけですから、その思いに背く結果にならないよう、テリーに負けないよう、頑張っています。

プライベートでは…相変わらず毎日ハーレーに乗っています。もはや〝My Honey〟状態ですね。

とまあそんな感じで、今後もロックのスピリッツに導かれつつ突っ走ります。テリーも私も、決してみんなの期待を裏切りませんので、今後とも応援してやって下さい！

最後に一言…。

〝ロックもハーレーも女も、乗るもんだぜ!!〟



テリー・ボガード／『リアルバウト餓狼伝説』

橋本さとし

①テリー・ボガード／『餓狼伝説２』『餓狼伝説SP』『餓狼伝説３』『リアルバウト餓狼伝説』『KOF'94』『KOF'95』
キム・カッファン／『餓狼伝説２』『餓狼伝説SP』『リアルバウト餓狼伝説』『KOF'94』『KOF'95』
②４月26日③大阪府④O型⑤スキー、手品、火を吹く、ストリップ鑑賞、ハーレーに乗ること⑦役者



檜山修之

優しい語り口の檜山さんは 熱いキャラクターがよく似合う

ネオジオでは、『餓狼伝説3』からジョー・ヒガシをやらせてもらい、そしてまた、『超人学園ゴウカイザー』では、主役のゴウカイザーをも、演じさせてもらい、本当にうれしいですね。

最近では、檜山演じるキャラクターは、熱い男と言われていますが（とってもうれしいですね）、僕の記憶が確かなら、そういったキャラクターは、おそらくさっきのジョー・ヒガシからだったと思います。

まあ、ジョーのような二枚目半のキャラクターは、僕自身も大好きですし、やっていて楽しいです。そして、ゴウカイザーも、ラジオドラマになり、その上アニメーションもなるという事で、今からとても楽しみですし、気合いも入っていますので、そっちの方も楽しみにしていて下さい。

その他にも春からの新番組では『B'TX』、そしてOVAシリーズ（オリジナルビデオアニメーションシリーズ）で『機動戦士ガンダム第08M小隊』の二作品でも主役をやっていますので、よかったら見て下さい。

それではこれからも、応援ヨロシク!!



ジョー・ヒガシ／『リアルバウト餓狼伝説』

檜山修之

①ゴウカイザー／『超人学園ゴウカイザー』
ジョー・ヒガシ／『餓狼伝説３』『リアルバウト餓狼伝説』『K.O.F.'95』
チャリオット／『マジカルドロップ２』
②８月25日③広島県④A型⑤歴史が好きなので、そういった関係の所へ行ったり、本を読むので結構詳しいことが特技（？）⑥８年⑦アニメ（『B'TX』『機動戦士ガンダム第08M小隊』他）ラジオドラマ（『超人学園ゴウカイザー』他）他

兵藤まこ

可愛いルームメイトをこよなく愛す 優しい優しい多重人格者⁉



皆さんお元気ですか⁉ 以前『ファイナルロマンス2』の、中条瞳役でお逢いした兵藤まこです。

この春は、私にとって色々な面で大忙しです。

たとえば、お仕事では役柄がバラエティーに富んでいて、色っぽいメス猫だったり、悪役のエリート化学者だったり、はたまた人情味あふれる駅の売店の売り子だったりと、どれもがとっても個性的で、多重人格になってしまいそうです。

私生活では、今までのルームメイト、ヒマラヤンの"チチとネネ"に加えて、プードルのプー介が入居しました。おかげさまで、毎朝6時に起こされて…。早起きは三文のトク⁉ 一日がとっても長いのです。

でも、ありがたいことに、プー介の寝顔を見ているとどんな疲れもふっ飛んでしまうのですョ！ そのプー介も只今、人間社会で生きてゆくための修行中で、小さなおしりをピシャリとたたくのが、とってもしのびないのですが…。

でも、もう少しの辛ぼう。

今は電車で行ったり来たりしていますが、今度は車にのせて、遠くに行ってみたいなーと。そんな事を思う日々です。



中条瞳／『ファイナルロマンス2』

兵藤まこ

①中条瞳、流川冴耶／『ファイナルロマンス2』
②9月7日③東京都④A型⑤乗馬、スキー、普通自動車免許⑥10年⑦アニメ（『マクロスプラス』『ウェディングピーチ』『鉄腕バーディー』他）他

藤尾義勝

声の仕事がやみつきに… 必殺技の習得を目指す今日この頃

もともとアクションが本業ですので、最初にこういった声の仕事のお話をいただいた時は、非常に緊張しました。

でも、実際にやってみると、必殺技を叫んだり、気合いを発したりすることが面白くて、今ではすっかり病みつきになっています。声の仕事をいただいたそもそものきっかけも、やはりアクション関係でした。ADKサウンドファクトリーの皆様がライブをされるということで、その時にフウマ役の風間拳君と一緒に半蔵の格好をして立ち回りをやったのがはじまりだったのです（でも、その時実は半蔵の衣装の股のところが思いっきり破れていて、舞台ソデであわてまくっていたのを覚えています。結局風間君が針と糸でつくろってくれました。風間君、あの時はありがとう）。もっとも、その時は後になって自分が半蔵の声をやることは思いもしませんでしたが。



鳳凰／『ニンジャマスターズ』

それからずっと声の仕事は、ADKさんひとすじにやらせてもらってます。ゲーセンで、自分が声をやっているキャラが使われているのを見ると、やっぱり嬉しいですし、これからももっともっと色々なキャラクターと出会っていきたいとも思います。今の究極の目標は、自分のキャラクターと同じ動きができるようになることです。もちろん飛び道具は出せませんが、飛んだり跳ねたり、パンチ、キックなどは、ぜひ習得したい。そしていつかは他のキャラクターの声優さん達と、ゲームの世界を現実に持ってきた舞台をやってみたい、と思っています。フウマの風間君、ジャンヌの石井さん、城所剛の尾形さん、ジャックの桂さん、そしてまだお会いしたことのない皆様も、どうでしょう。面白くなると思うのですが…。

もしそうなったら皆さんもぜひ見にきて下さい。あ、ネオジオフリークさん、よかったら、プロデュースしてみていただけませんか？（笑）



藤尾義勝

①条／『痛快！GANGAN行進曲』
シュラ、ゴクウ／『ワールドヒーローズパフェクト』
服部半蔵／『ADKワールド』
鳳凰／『ニンジャマスターズ』
②2月29日③奈良県④AB型⑤殺陣、格闘技、器械体操
⑥2年（ゲームキャラのみ）⑦デパート、イベント会場などでのスーパーヒーローショーが主な仕事。子供の笑顔を見ると幸せになります…



FIRE SUPLEX

もう一度愛して♡

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

3カウントで地獄に堕とせ!

解析／DSP-たろりん™

ファイヤー・スープレックス

SNK/アクション/106M
'93年４月23日発売
カセット版：28,000円
CD版：5,800円

読者のリクエストに応じて往年の名作ゲームを取り上げていく、読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。今月は、個人的な趣味も少々(多大?)入っているが、四角いジャングルの中で、熱い闘いが楽しめるファイヤー・スープレックスを紹介しよう。このゲームは凶器攻撃、空中殺法など、なんでもありの、100メガショックなプロレスゲームだ。

ゲームシステム&基本操作

このゲームは、巨大なキャラが多彩な技を駆使して闘うプロレスゲーム。全部で10人のレスラーと闘うことになる。

このゲームの最大の面白さは技の組み立てにある。このゲームでは、最初から大技が入ることはまずないので、小技や中技の出し方が重要になってくる。必殺技も乱発するのではなく、実際のプロレスのようにとどめの一撃！という使い方になるのが特徴だ。

２人対戦も可能だし、２人で協力して闘うタッグマッチも楽しめるので、接待ゲームとしても最適。

操作方法は、レバーでレスラーを移動させ、離れている時は、AorBで打撃系攻撃。近づいて組み合った時は、レバー＋AorBorA＋Bで投げ技系の技を出すことができる。

ダウンした相手の近くでAで引き起こし、Bで関節技をかけることができる。

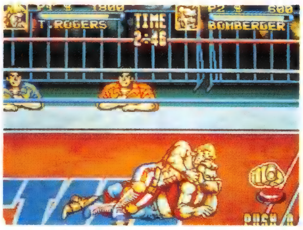
その他にも、レバー同方向２回でダッシュ（これにAorBでダッシュ技）や、レバー←or→＋A連打で、毒霧殺法などの特殊技を出すこともできるぞ。



タッグマッチで、コーナーに陣取るテリー



レッドドラゴンの毒霧殺法が炸裂！



ステップオーバー・トゥーホールド・ウィズフェイスロック！　通称S・T・F

これを覚えれば完璧！テクニックゲージの攻防!!

このゲームでは、組み合った時に画面下にテクニックゲージと呼ばれるものが表示される。これはAボタン連打で上昇し、ゲージのパワーが多いほど、技がかけやすくなる。

さらに、このゲームの特徴として打撃系の技に、衝撃度というものが設定されている。打撃技をヒットさせると、その衝撃度の分だけテクニックゲージが上昇する仕組みになっているのだ。

これは、Aボタン連打のスピードよりずっと重要。

そんなわけで、このゲームの必勝法は「組み合う前に、まず殴れ！」。一度テクニックゲージを上昇させてしまえば、あとはこっちのペース。すぐにAボタンで引き起こして組み合おう。ゲージはまだ有利な状態になっているので、連続で技をかけていける。

逆に、相手のテクニックゲージの方が自分よりも多い場合。こういう時は組み合っても不利なだけなので、高速移動（←or→＋AB）などで逃げて間合いを取り、体制を立て直そう。ゲージは時間が立つと回復していくので、自然回復を待つなり、打撃を当てて上昇させるなりしていこう。

また、組み技のかかりやすさは、A、B、A＋Bの順に高くなっている。テクニックゲージが低いときはAボタンの技を狙うのが基本。逆に、テクニックゲージが満タン近くなったら、A＋Bの必殺技を狙って欲しい。

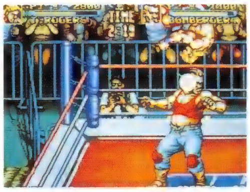


ゲージが勝っていれば…

優先的に技をかけることが

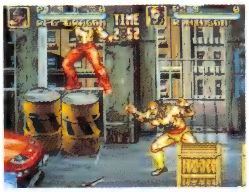
リングの上は戦場だぜ！試合会場の紹介

通常リング


通常リングのコーナーポストからの攻撃

普通のリング。このステージのみ、リングアウトがあるので、20カウント以内に戻らないと、負けてしまう。

ストリートマッチ


ストリートマッチでは、ドラム缶がポストに

工場や倉庫の中で闘うステージ。10カウントノックダウンルールが採用されている。凶器が非常に豊富なのが特徴。

電流デスマッチ


ワシは、デスマッチが好きなんじゃー！

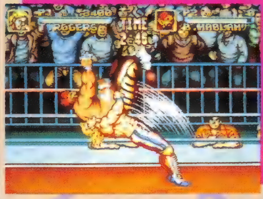
ロープに電流が流れている危険なステージ。しかしなぜか、コーナーポストには上がることができる。

10人の超人たち レスラー紹介

炎のジェントルマン テリー・ロジャース

甘いマスクと、ボディビルで鍛えた体をもつテリーは、SWFの超人気者。
必殺技のファイヤー・スープレックスは、ジャーマン・スープレックスにジャンプを加え、さらに強力にしたデンジャラスな技。

ファイヤー・スープレックス


必殺技

熊殺しバーバリアン ロイ・ウィルソン

熊を3分間で絞め殺してしまったという怪力男。『キャッチ』と呼ばれるヨーロッパ式レスリングの現チャンピオンだ。必殺技のサンダーボルト・バスターは、パイルドライバーの状態でジャンプし、叩きつける大技。

サンダーボルト・バスター


必殺技

東洋の赤い忍者 ザ・レッドドラゴン

顔にペイントをほどこした、謎の忍者。テリーとのタッグで、優勝したこともある日本の強豪レスラーだ。
必殺技の半月固めは、背中合わせの体勢で前方に投げる。受け身が取りにくいので、非常に危険な技だ。

半月固め（スーパーバッククラッチ）


必殺技

孤高のヨガ戦士 ザ・ガンダーラ

ヨガ修行の経験を活かした4次元殺法が、彼の最大の特徴。攻撃力、耐久力は弱いが、スピードは全キャラ中最速。
必殺技のインディアン・アーチ（変形のフィッシャーマンSP）は手足を固めて投げるので受け身が取れない。

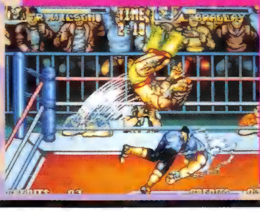
インディアン・アーチ


必殺技

狂乱の白髪鬼 レオ・ブラッドレイ

シルバーグレイの頭髪と、キレたらチェーンで相手をメッタ打ちにする、狂乱ファイトがウリのトップヒール。
必殺技のハンギング・スルーは、首にチェーンを巻きつけて前方になげ捨てる技。残忍なレオにぴったりの技だ。

ハンギング・スルー


必殺技

人間重爆撃機 ビッグ・ボンバーダー

巨体と怪力が自慢のブルファイター。以前、ビッグ・ベア（元ライデン）とタッグチャンピオンだった時期もある。
必殺技のメガトンクラッシャーは、200キロの巨体を利用した、ジャンピングパイルドライバーだ。

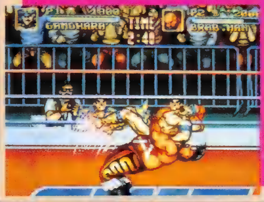
メガトンクラッシャー


必殺技

恐怖の流血大王 ブラバーマン

頭に血が昇ると、隠し持ったナイフで相手を血の海に沈める恐ろしいヤツ。
必殺技は、普通のジャーマン・スープレックスだが、体型に似合わず器用にこの技を使いこなすので、大いに自慢にしている。

ジャーマン・スープレックス


必殺技

無敵のサイボーグ戦士 マスター・バーンズ

現在SWF認定第18代ヘビー級チャンピオンの座を6度防衛中。攻撃力、スピード、耐久力すべてが優れている。
必殺技のハイパーダイビングボムは、パワーボムを強力にした技。後頭部への衝撃は凄まじい。

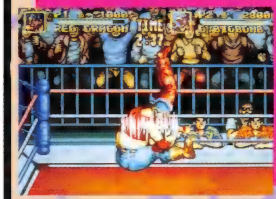
ハイパーダイビングボム


必殺技

怒れる猛牛 ゴチャク・ビッグボム

お気づきかもしれないが、彼とボンバーダーは双子の兄弟である。地元の小さなプロレス団体で、兄のボンバーダーと『世界最強の双子』の触れ込みでタッグを組んでいた。
必殺技も兄と同じく、メガトンクラッシャーを使う。

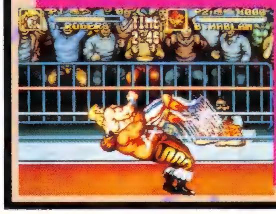
メガトンクラッシャー


必殺技

謎の影武者 ブルース・ハブラム

ファンの間では、「ハブラムとブラバーマンは同一人物」という噂がある。本人は否定しているが、体型や技が同じであるため、同一人物としか考えられないのだが…。
もちろん必殺技は、ジャーマン・スープレックスだ。

ジャーマン・スープレックス


必殺技

創刊1周年記念特別企画

ネオジオプロムナード スペシャルバージョン

1996年5月9日版

略語解説

技術重視型＝技　知能重視型＝頭　体力重視型＝体　スリリング＝緊　ファンタジック＝幻　ドラマチック＝感　簡単お手軽＝易　高難易度＝難　シリアスタッチ＝真　ユーモラスなタッチ＝愉　グラフィックに注目＝G　システムに注目＝S　キャラに注目＝C　スカッと爽快＝爽　要忍耐＝忍　末長く楽しめる＝長　短時間プレイも＝短　音楽も最高＝音　多彩なモード＝彩　ちょっとH＝H

今回は1周年ということで、「プロムナード」もいつもの地味な白黒ページではなく、カラー大増スペシャル版でお届け。しかもスペシャルだけに、家庭用だけでなくMVSのデータも掲載。さらに、すべてのゲームにミニ解説までついた永久保存版だ！

龍虎の拳



SNK　格闘アクション

102M	92/9/24	
カセット	¥28,000	92/12/11
CD	¥6,800	94/9/9

拉致（らち）された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンに乗り込むリョウとロバート。主人公はこの2人だが、敵である8人のキャラも使える。隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。

感 真 S 爽 短

ワールドヒーローズ



ADK　格闘アクション

82M	92/7/28	
カセット	¥25,800	92/9/11
CD	¥4,800	95/3/17

史上最強の英雄は誰だ？　この問いに答えを出すため8人の英雄が時を越える。従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され過激なバトルが楽しめる。

愉 S C 短 彩

餓狼伝説



SNK　格闘アクション

55M	91/11/25	
カセット	¥23,800	91/12/20
CD	¥5,800	94/9/9

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディー、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2人で協力して闘うことも可能。

易 S 爽 短

凡例

画面写真

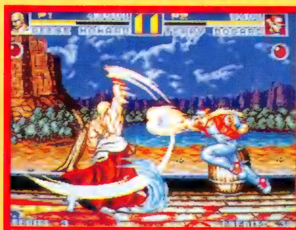
タイトル

メーカー／ジャンル

容量	MVS発売日	
カセット	価格	発売日
CD	価格	発売日

内容ミニ解説

餓狼伝説スペシャル



SNK	格闘アクション	
150M	93/9/16	
カセット	¥28,000	93/12/22
CD	¥7,800	94/9/9

「餓狼伝説２」をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の３人に「餓狼伝説２」の８人＋３闘士とクラウザーで総勢15人に増え、新しい技も追加された。

技C爽短音

サムライスピリッツ



SNK	格闘アクション	
118M	93/7/7	
カセット	¥28,000	93/8/11
CD	¥7,800	94/9/9

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると、攻撃力がアップする。

緊真C爽音

ワールドヒーローズ2



ADK	格闘アクション	
146M	93/4/26	
カセット	¥28,000	93/6/4
CD	¥5,800	95/4/14

新キャラ６人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加された。

愉SC短彩

餓狼伝説2



SNK	格闘アクション	
106M	92/12/10	
カセット	¥28,000	93/3/5
CD	¥6,800	94/9/9

シリーズ第２弾。選択できるキャラが８人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。

技感S爽音

ファイトフィーバー



SNK	格闘アクション	
98M	94/6/28	
カセット	―	―
CD	―	―

跆拳道の技をリアルに表現した韓国製の格闘アクション。８人のキャラから１人を選択して跆拳王をめざせ！　対戦ではボスキャラも使用可能。隠れボスは空手使いだ！

感真C

ワールドヒーローズ2JET



ADK	格闘アクション	
178M	94/4/26	
カセット	¥29,800	94/6/10
CD	¥6,800	94/11/11

リョフ、ジャックの２人が新キャラとして加わったシリーズ３作目。１キャラで４種類のパラメータが選択できるようになった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。

技感愉GC

ファイターズヒストリーダイナマイト

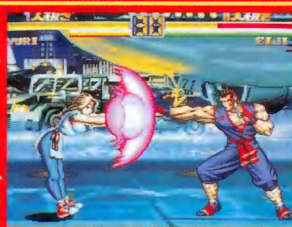


データイースト	格闘アクション	
122M	94/3/17	
カセット	¥28,000	94/4/28
CD	¥7,800	94/12/22

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的なキャラが13人登場。どのキャラにも必ず１ヵ所弱点があるのが人間くさい。

技感C

龍虎の拳2



SNK	格闘アクション	
178M	94/2/3	
カセット	¥29,800	94/3/11
CD	¥6,800	94/9/9

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。

技感SC忍

ギャラクシーファイト



サンソフト	格闘アクション	
169M	95/1/24	
カセット	¥29,800	95/2/25
CD	¥7,800	95/4/21

滅びつつある世界を救おうと、８人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバーパンク忍者、宇宙海賊などキャラも個性的で、画面は左右にどこまでもスクロールする。

技幻感難C

真サムライスピリッツ

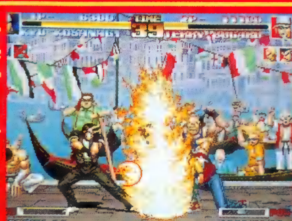


SNK	格闘アクション	
202M	94/10/28	
カセット	¥29,800	94/12/2
CD	¥8,800	94/12/15

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが４人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タンの時の攻撃力が増加した。

緊感難真SC音

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

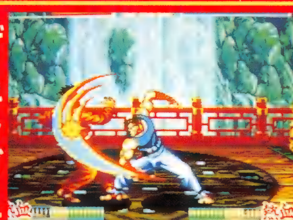


SNK	格闘アクション	
196M	94/8/25	
カセット	¥29,800	94/10/1
CD	¥7,800	94/11/2

餓狼、龍虎などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の画期的な格闘ゲーム。３人１組で闘うのが特徴。全８チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。

技感SC彩

痛快GANGAN行進曲



ADK	格闘アクション	
178M	94/7/26	
カセット	¥29,800	94/8/26
CD	¥6,800	95/1/13

不良同志がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！　蹴れ！

技易愉S爽

ワールドヒーローズパーフェクト

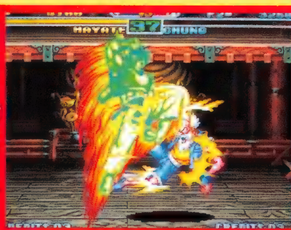


ADK	格闘アクション	
226M	95/5/25	
カセット	¥29,800	95/6/30
CD	¥8,800	95/7/21

時空をまたにかけた16人＋αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義などで攻撃の幅も広がった。CD版では各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！

技感愉C爽

風雲黙示録



SNK	格闘アクション	
190M	95/4/25	
カセット	¥29,800	95/5/26
CD	¥8,800	95/6/16

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！家庭用ではボスキャラの真・獅子王が使えるぞ。

技感難真SC

餓狼伝説3

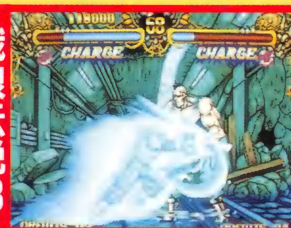


SNK	格闘アクション	
266M	95/3/27	
カセット	¥32,000	95/4/21
CD	¥8,800	95/4/28

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。

技感GSC音彩

ダブルドラゴン



テクノスジャパン	格闘アクション	
178M	95/3/3	
カセット	¥29,800	95/3/31
CD	¥7,800	95/6/2

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用ではボスキャラ2人が使え、CD版ではさらに極小のキャラで闘うチビキャラモードも増えた。

技真C彩

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

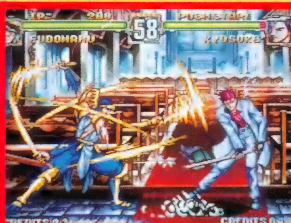


SNK	格闘アクション	
282M	95/11/15	
カセット	¥32,000	95/12/1
CD	¥8,800	95/12/29

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作から覇王丸など7人、新キャラの閑丸など5人の計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど、数々の新システムも搭載された。

技体真GS

超人学園ゴウカイザー



テクノスジャパン	格闘アクション	
186M	95/9/18	
カセット	¥29,800	95/10/20
CD	¥7,800	95/11/24

あの大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！ CD版はおまけモードもあるよ。

感難C

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

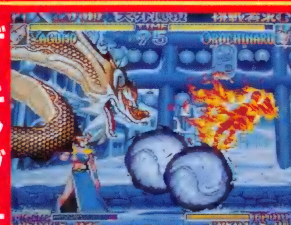


SNK	格闘アクション	
250M	95/7/25	
カセット	¥29,800	95/9/1
CD	¥8,800	95/9/29

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスターによる格闘の祭典。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。

技感C爽彩

天外魔境真伝

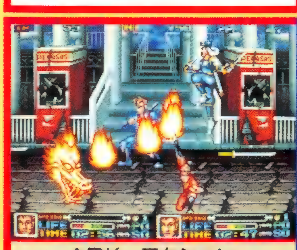


ハドソン	格闘アクション	
202M	95/6/20	
カセット	¥29,800	95/7/28
CD	¥7,800	95/11/24

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。

愉C爽彩

ニンジャコンバット



ADK	アクション	
46M	90/7/24	
カセット	¥18,800	91/7/21
CD	¥4,800	94/10/31

悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアすると3人が仲間になる。忍法も使えるぞ。

体難C短

マジシャンロード



ADK	アクション	
46M	90/4/26	
カセット	¥15,800	91/7/21
CD	¥4,800	94/10/31

呪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物たちを再び魔導書に封じこめるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。難易度は高い。

技幻難忍

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝

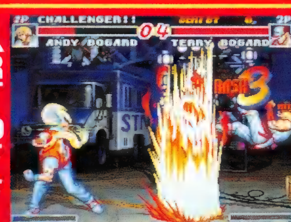


SNK	格闘アクション	
298M	96/3/12	
カセット	¥32,000	96/4/26
CD	¥7,800	6/14予定

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外は一新された。操作方法が若干変更され、また、さばき動作などの新システムも追加された。

技感SC

リアルバウト餓狼伝説



SNK	格闘アクション	
346M	95/12/21	
カセット	¥34,000	96/1/26
CD	¥8,800	96/2/23

シリーズ最新作。ギースがラスボスの地位に返り咲き、また『餓狼伝説』シリーズからビリー、キム、ダックが復活した。リングアウトや空中振り向きなどの新システムも採用。

技緊感難C

キング・オブ・ザ・モンスターズ



SNK	アクション	
55M	91/2/25	
カセット	¥19,800	91/7/1
CD	—	—

ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公の怪獣たちが、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進んでいく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして加算される。

体幻愉

戦国伝承



SNK	アクション	
55M	91/2/12	
カセット	¥19,800	91/7/1
CD	¥5,800	95/3/17

戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！　特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。助けたキャラにチェンジ可能。

体幻感C

サイバーリップ



SNK	アクション	
50M	90/11/7	
カセット	¥18,000	91/7/1
CD	¥5,800	95/4/21

突然、暴走を開始した軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。ラストにまちうける衝撃が圧巻！

技緊G

ザ・スーパースパイ

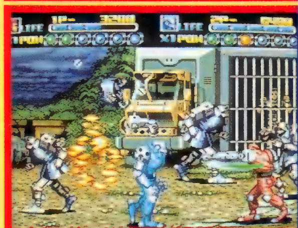


SNK	アクション	
55M	90/10/8	
カセット	¥19,000	91/7/1
CD	¥4,800	94/9/9

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。

頭緊真忍

ロボアーミー

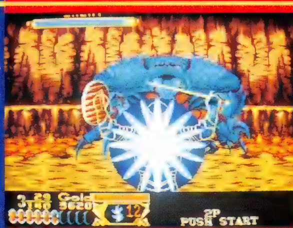


SNK	アクション	
46M	91/10/30	
カセット	¥21,800	91/12/20
CD	¥5,800	95/4/21

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘルジード〟にマキシマとロッキーが挑む。攻撃には殴る、ぶつける、変形するとさまざまなバリエーションがある。

体感真C爽

クロススウォード（旧クロスソード）



ADK	アクション	
50M	91/7/25	
カセット	¥21,800	91/10/1
CD	¥4,800	94/10/31

3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔人ナウシズに挑む。剣の種類によって魔法を使うことができる。

技幻感難真G忍

バーニングファイト



SNK	アクション	
54M	91/5/20	
カセット	¥19,800	91/8/9
CD	¥4,800	94/9/9

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！　リアルな大阪風の町並みの中で、3人の型破りな刑事が果てしない過激なアクションを繰りひろげる。

体感愉C爽

ラギ

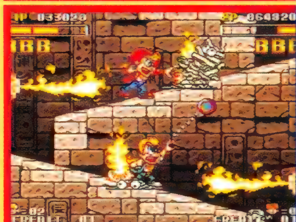


ADK	アクション	
50M	91/3/14	
カセット	¥19,800	91/7/21
CD	¥4,800	94/10/31

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。

技幻易愉長短

ミラクルアドベンチャー

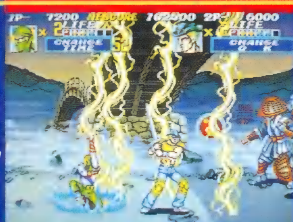


データイースト	アクション	
90M	93/12/16	
カセット	¥25,000	94/2/18
CD	—	—

データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公がさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。

体幻感愉

戦国伝承2



SNK	アクション	
74M	93/2/18	
カセット	¥25,000	93/4/9
CD	¥5,800	95/3/17

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の闘いに挑む。刀の攻撃が多彩になった。

技感難忍

キング・オブ・ザ・モンスターズ2



SNK	アクション	
74M	92/5/25	
カセット	¥25,800	92/6/19
CD	¥5,800	94/9/9

人類が生んだ環境汚染によって突然誕生した、巨大で個性的な6大モンスターが日本の6大都市をぶち壊しながら、壮絶なバトルを展開するプロレス風格闘ゲーム。

体感

ミューテイション・ネイション



SNK	アクション	
45M	92/3/16	
カセット	¥21,800	92/4/17
CD	¥5,800	95/2/25

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。

体感C

ラリーチェイス（旧スラッシュラリー）



ADK	レース	
46M	91/11/8	
カセット	￥23,800	91/12/20
CD	￥4,800	94/10/31

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。過酷な自然の中を、超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。

技難忍短

ステークスウィナー



ザウルス	競馬アクション	
80M	95/9/27	
カセット	￥29,800	95/10/27
CD	￥7,800	96/3/22

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GⅠロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では馬の生産育成が可能！

体易S

クロススウォードⅡ



ADK	アクション	
70M	—	
カセット	—	—
CD	￥5,800	95/5/2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくジャンプができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。

技幻感難G長

トップハンター



SNK	アクション	
110M	94/5/18	
カセット	￥28,000	94/6/24
CD	￥6,800	94/9/29

2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。伸び縮みする腕がユニークだ。

技幻感難愉S

NAM-1975



SNK	シューティング	
46M	90/4/26	
カセット	￥13,800	91/7/1
CD	￥4,800	94/9/9

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップする。

技難真忍

まる子デラックスクイズ



タカラ	クイズ	
118M	95/11/27	
カセット	￥29,800	96/1/26
CD	—	—

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当し、あの「あたしゃなさけないよ」などのフレーズがゲーム中でも聞ける。

知愉C短彩

クイズ キング オブ ファイターズ



ザウルス	クイズ	
122M	95/2/1	
カセット	￥29,800	95/3/10
CD	￥5,800	95/4/7

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！　謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。

技頭感易SC

NEOドリフトアウト



ビスコ	レース	
114M	96/3/28	
カセット	—	未定
CD	—	5月予定

実在するワークスマシン3台の中から1台を選び、ダートや雪道といったさまざまなシチュエーションのコースを転戦していこう。コースによっては隠された分岐点が存在する。

技緊爽

ニンジャコマンドー

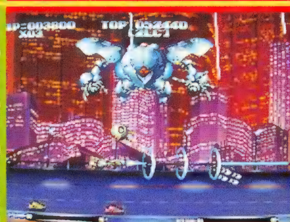


ADK	シューティング	
54M	92/4/30	
カセット	￥23,800	92/5/29
CD	￥4,800	94/10/31

時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！　時代をかけろ！

頭感易C爽

ラストリゾート



SNK	シューティング	
45M	92/3/23	
カセット	￥22,800	92/4/24
CD	￥5,800	94/9/9

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。2種類のため撃ちが可能。

技感真音

ASOⅡ

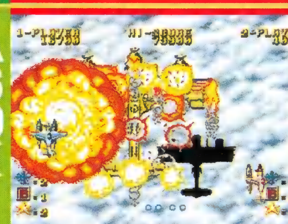


SNK	シューティング	
47M	91/3/25	
カセット	￥18,800	91/7/1
CD	￥4,800	94/9/9

驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！　いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。

真頭難S

ゴーストパイロット



SNK	シューティング	
55M	91/1/25	
カセット	￥19,800	91/7/1
CD	￥5,800	95/3/17

第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。さあ、自国を守れ！

体難忍



作戦名ラグナロク

NMK　シューティング

容量不明	94/9/13	
カセット	—	—
CD	—	—

3人の中からパイロットを選択、さらに3種の武器を各3タイプから選べるなど、プレイヤー自身が機体を組み上げられる戦略性の高さがウリ。画面上の障害物はすべて、撃つと得点が入る。

技 真 S



ソニックウィングス2

ビデオシステム　シューティング

102M	94/7/18	
カセット	¥28,000	94/8/26
CD	¥6,800	94/9/29

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカと個性的なものがそろう。

技 感 難 C



ビューポイント

サミー工業　シューティング

72M	92/11/20	
カセット	¥25,000	92/12/11
CD	¥5,800	95/2/25

斜め見下ろしタイプの、まったく新しい3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ち、バリアで乗り切れ！

技 緊 難 G 長 音



アンドロデュノス

ビスコ　シューティング

34M	92/6/15	
カセット	¥23,800	92/7/17
CD	—	—

ネオジオ初の横スクロールシューティングゲーム。アイテムを獲得することによって装備できる4種類の武器をボタン1つで自由に使い分けられ、戦略性が高い。

技 緊 G S



麻雀狂列伝—西日本編—

SNK　麻雀

42M	90/4/26	
カセット	¥15,800	91/7/1
CD	¥4,800	94/9/9

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄をさがし、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。

真 頭 H



メタルスラッグ

ナスカ　シューティング

193M	96/4/19	
カセット	¥29,800	5/24予定
CD	¥7,800	7/5 予定

奪われた新型万能戦車『メタルスラッグ』を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！　正規軍特殊工作部隊、PF隊にに指令が下った。マルコとターマ、たった2人の討伐戦がはじまる…。

緊 易 愉



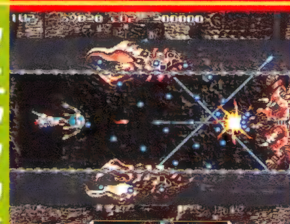
ソニックウィングス3

ビデオシステム　シューティング

154M	95/10/12	
カセット	¥29,800	95/11/17
CD	¥7,800	95/12/8

シリーズ最新作。今回は第2時世界大戦を舞台に、新旧あわせて10人のキャラが、零戦など当時の名機に乗って戦っていく。コマンド入力により強力な隠しキャラが2人登場。

技 易 短



パルスター

エイコム　シューティング

305M	95/8/28	
カセット	¥32,000	95/9/29
CD	¥8,800	95/10/27

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロール激ムズシューティングゲーム。連打ショットとため撃ち、多種多様な兵器を使い分け、全8ステージを戦いぬけ！

技 緊 幻 難 G 忍 長 音



ベースボールスターズプロフェッショナル

SNK　スポーツ

50M	90/4/26	
カセット	¥18,000	91/7/1
CD	¥4,800	95/4/21

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈（しれつ）な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。

技 易 長 短



将棋の達人

ADK　将棋

58M	95/9/28	
カセット	¥29,800	95/10/13
CD	¥7,800	95/10/20

ネオジオ初の将棋ソフト。MVS、カセット版のモードは本将棋、はさみ将棋の2種類だが、CD版のみ周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。

頭 忍 長 彩



アイドル麻雀ファイナルロマンス2

ビデオシステム　麻雀

不明	—	
カセット	—	—
CD	¥7,800	95/8/25

6人の女の子と謎のボスキャラ3人の全9ステージを勝ち抜いていく、2人打ち麻雀ゲーム。CDにはアルバムモードがあり、1度クリアすれば、好きな絵を自由に見ることができる。

頭 C H



雀神伝説

エイコム　麻雀

82M	94/6/29	
カセット	—	—
CD	¥5,800	95/3/31

RPG仕立てのマージャンゲーム。主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器や道具でチーはパワーアップ！　もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。

頭 幻 感 愉 長 H

2020年スーパーベースボール

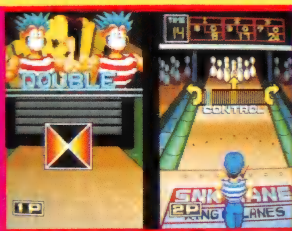


SNK　スポーツ		
46M	91/9/20	
カセット	¥21,800	91/10/25
CD	¥5,800	95/2/25

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。

易爽長短

リーグボウリング



SNK　スポーツ		
26M	90/12/10	
カセット	¥16,800	91/7/1
CD	¥4,800	94/9/9

3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可。

技易愉短彩

ライディングヒーロー



SNK　スポーツ		
46M	90/7/24	
カセット	¥21,000	91/7/1
CD	¥4,800	95/5/26

若き街道レーサーが賭レースを繰り返しながら鈴鹿を目指す、ストーリー仕立ての8時間耐久モードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。

技感難忍

トッププレイヤーズゴルフ



SNK　スポーツ		
62M	90/5/23	
カセット	¥21,000	91/7/1
CD	¥4,800	94/9/9

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードは3タイプ。

技頭難長

得点王



SNK　スポーツ		
54M	92/12/14	
カセット	¥23,000	93/2/19
CD	¥5,800	95/3/31

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！　華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。2人対戦プレイ可能。

易爽長短

ベースボールスターズ2



SNK　スポーツ		
68M	92/4/15	
カセット	¥23,800	92/4/28
CD	¥5,800	94/9/9

シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、1打逆転のチャンスあり！

易爽長短

サッカーブロール



SNK　スポーツ		
46M	92/2/14	
カセット	¥21,800	92/3/13
CD	¥5,800	95/3/31

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。殺人シュートあり、パンチ攻撃ありと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！

技易爽

フットボールフレンジー

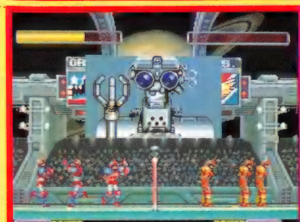


SNK　スポーツ		
48M	92/1/31	
カセット	¥23,800	92/2/21
CD	¥5,800	94/9/9

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。迫力満点のクローズアップ画面あり。

体易真長短

パワースパイクスII



ビデオシステム　スポーツ		
82M	94/10/19	
カセット	—	—
CD	¥5,800	95/3/17

男子、女子、ハイパーと3つのモードがあるバレーボールゲーム。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺スパイクを打つことができる。

易S爽長

得点王2



SNK　スポーツ		
106M	94/4/19	
カセット	¥28,000	94/5/27
CD	¥7,800	94/9/9

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、336通りの遊び方が楽しめる。

易G爽長短

フライングパワーディスク



データイースト　スポーツ		
74M	94/2/17	
カセット	¥25,000	94/4/8
CD	¥5,800	95/1/20

選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。必殺シュートもある。

技易爽短

ファイヤー・スープレックス



SNK　スポーツ		
106M	93/3/25	
カセット	¥28,000	93/4/23
CD	¥5,800	95/4/21

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。

体易C短

ジョイジョイキッド



SNK	パズル	
22M	90/11/20	
カセット	¥13,800	91/7/1
CD	¥4,800	94/9/9

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。合計120フロアある。

頭緊幻忍

ビッグトーナメントゴルフ



ナスカ	スポーツ	
133M	96/1/29	
カセット	¥29,800	96/3/1
CD	¥7,800	96/5/3

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！　キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。

易爽

得点王3



SNK	スポーツ	
158M	95/3/7	
カセット	¥29,800	95/4/7
CD	¥7,800	95/6/23

シリーズ第3弾。参加国も64カ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！

技易S長短

ダンクドリーム



データイースト	スポーツ	
94M	94/12/8	
カセット	¥28,000	94/12/9
CD	¥5,800	95/1/20

3 on 3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国のなかから好きな国を選ぶ。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。

体易爽短音

パズルdeポン！



ビスコ	パズル	
30M	95/11/28	
カセット	—	—
CD	—	—

同じ色の玉を3個以上つなげて消していき、画面上にある大きなプレートを落とすとステージクリア。ラウンド間のデモ画面やお助けアイテムなど魅力的要素がいっぱい。

頭幻易愉短

ボンバーマン ぱにっくボンバー



エイティング	パズル	
46M	95/1/18	
カセット	—	—
CD	—	—

人気キャラがパズルになって登場。同じ色のボンバーマンをタテ・ヨコ・ナナメにそろえて消し、爆弾をためたら一気に大バクハツ！　相手におじゃまキャラを送り込め！

頭愉C短

パズルボブル



タイトー	パズル	
32M	94/12/21	
カセット	—	—
CD	¥6,800	95/5/2

下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。

頭幻易愉S短

ぐるりん



フェイス	パズル	
42M	94/5/25	
カセット	—	—
CD	—	—

平和を取り戻すため、異生物に魔法陣「ぐるりん」を使って戦いをいどめ。魔法陣を回転させて落ち人を3人以上並べると、その落ち人は勇者となって消えていく。対戦も可能。

頭幻S短

NEO・GEO CD SPECIAL



SNK	バラエティ	
不明	—	
カセット	—	—
CD	¥3,800	95/12/22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。

技易S彩

ADKワールド



ADK	バラエティ	
不明	—	
カセット	—	—
CD	¥6,800	95/11/10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。ブロッケンのシューティング、クイズゲームをはじめ6つのコーナーが楽しめる。

幻易愉短彩

押し出しジントリック



ADK	パズル	
74M	—	
カセット	—	—
CD	¥4,800	96/3/22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性的なキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。

易愉S

マジカルドロップ2



データイースト	パズル	
86M	96/3/21	
カセット	¥29,800	96/4/19
CD	—	5月予定

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。

頭愉C短

●すべりこみ欄外情報：オーバートップ／ADK／レース／210M／1996年4月26日発売／カセット　¥29,800　6月7日予定／CD　価格未定　夏発売予定

KONG桑田の人生 アーこりゃこりゃ ②



［声使い、歌うたい、役者、司会業を楽しみ、職とするコングの過去にまかれた、種Vol. 2］



1993年、大阪服部緑地野外音楽堂にて。“One Korea Festival”で、バンドコーナーの司会を担当

〈PROFILE〉

コング桑田（こんぐくわた）

誕生日：8月23日
出身地：大阪府堺市
血液型：B型（選ばれし、パーティー野郎の血）
趣　味：バイクをころがす（名前・アマンダ　1992年式ハーレースプリンガーソフテル）、銀細工、木彫り
芸　歴：12～3年
好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当したネオジオキャラとゲーム名：牙神幻十郎（『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』）
ナインハルト・ズィーガー（『真サムライスピリッツ』）
ギース・ハワード（『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』）
ダック・キング（『リアルバウト餓狼伝説』）

●歌手、司会、声優、そして劇団『リリパットアーミー』の役者…と、“声、顔、体”で、なんやかんや仕事を楽しんでいる。

〝ごやし〟を与えた渋谷高校時代

ＹＯ！　兄弟姉妹！　新しい環境、生活、ご機嫌にやっとるか？　五月病にはまったりしたらあかんで！　ほな、前号の誕生から中学生までの続き、〝コングの過去にまかれた種vol.2〟をお送りする（今月号で自己紹介終わらんと、担当者に怒られてしまうから、すまんけど前号の内容読んでチェックしてな）。

コング、大阪府立渋谷高校入学。在学中は、小中学校時代にまかれた種に〝ごやし〟を与え育てた時期になる。

〝ごやし〟それは初めてする事、した事、驚きの一発目、この初物こそ、人生の〝ごやし〟だ。晩生やのにそうは見られないコングの、渋高時代の10の初物特集。

①軽音楽同好会入部。念願のバンド結成！「奥様ファイターズR&Rショー」「コブラツイスト」の2つのバンドのVoを担当し、学祭を盛り上げる。②ノドをつぶす（強い声帯と過信しており大ショック）。③インベーダーゲーム挑戦。しかし、3面以上クリアできず、この手のゲームは苦手。センスなしとインプットされる。④女性の肩に手を回し、ツーショット。⑤キスする。⑤タバコ吸い、吐く。⑦酒を飲み、吐く。⑧万引きする。⑨『美女と野獣』というブルーフィルムを、他校生も参加し20数名の野郎で鑑賞する。⑩卒業生代表（学年一でかい声の持ち主として）答辞を読み、無遅刻、二日病欠で卒業する。

というろくでもない〝ごやし〟だったが、種は発芽した。

雨に祟られた九州の夜

そして、2浪の末、最初の男子学生（男10名、女800名）として、母の母校でもある、西宮市の聖和大学に入学（これも見えざる段取りパワー）。

バンドとアルバイトに明け暮れる。「パパイヤママ・ストリート・B・B」という、R&B、SOUL系のバンドを結成。ライブハウス出演、コンテスト出場、ツアー…と、本格的に活動開始（教育実習の時も、ライブがあると早退し、担当の先生あきれる）。

大阪は十三のライブハウス、ファンダンゴにレギュラー出演し、生まれたての「ウルフルズ」、少女の「橘いずみ」らとステージに立つ。

また、東京と名古屋の2ヵ所でのライブのギャラが七千五百円。きびしい～！

もう一つ、熊本でライブ。翌朝博多のライブハウスに向かったが、大雨をくらい、高速閉鎖。地図を見て道を捜すが浸水で湖のようになり、先々で通行止めの八方ふさがり。結果、通常30分で移動OKが、10時間位かかり到着するが深夜になっていた。でも今思うと、ライブハウスにひたすら行かなあかん！　のその気合い、自己満やけどかっこよかった。うん！

ごきげんな仲間に囲まれ多くを体得したアルバイト

アルバイトはアイスクリーム屋さんで4年、次にチャイとケーキの〝カンテG〟で5年アルバイトする。満腹の賄と食後のケーキ、ダウンタウンの身内やウルフルズのメンバーやら、ごきげんな仲間とすごす（時給はちょいと安かったけど）。

その5年で体得した事は、発声法と空気（客席の雰囲気）に合った声の使い分け、ごきげんなサーブ（給仕）の仕方、おいしいチャイの入れ方etc.。酒を飲むと浮かぶ、右手のイチゴ型のヤケドあと、5針縫った左手親指という代償を払ったが、皆、プロ意識を持って働いていた。

さて、この先は3月号のインタビュー記事に書いてもらったから読んでな。小学校卒業文集で、新聞記者になると書いたのに、顔、声、体を使い仕事をする係の人間になり、今、新たに与えられたチャンスが〝文を書く係〟。

でもな、まだ発芽したとこで、どない育てたらええかわからん。だからたのむ、皆も助けてな！　おたより待ってる。

人生、あーこりゃ、こりゃ。

God will take care of You!

KONG INFORMATION

ON AIR

KBS京都テレビ『KONG&KAPPA街でカッポれ！』
毎週水曜日/23:00～23:30

ABCラジオ『コーク・ティーンズ・クラブ』
毎週土曜日／22：35～23：15

LIVE

5月10日（金）大阪・天保山BAY SIDE JENNY／UNIT-4ライブ
5月22日（月）大阪十三ファンダンゴ／UNIT-4ライブ
5月24日（水）兵庫県芦屋市バードランド/KingKong&TheGoldenライブ

オールドゲーム攻略

龍虎の拳2

SNK／格闘アクション／178M
1994年2月3日発売
カセット版：29,800円　CD版：6,800円



BIGもギースもよゆうッチ！ユリで対CPU戦!!

攻略／T-DEN

気力システムやズームイン、ズームアウトシステムが人気の龍虎の拳シリーズ。

今回は、若き日のギースが登場して話題を呼んだ龍虎の拳2を、ユリを使って攻略！

もちろん、必殺技&隠し必殺技、基本戦法、さらにはボーナスステージのコツなども紹介していくぞ。

特殊システム

気力

このゲームは、必殺技を出すと気力が消費される。これが気力システムなのだ。

気力がなくなっても負けることはないが、気力ゲージの色によって必殺技の性能が変わるので覚えておこう。

気力は、A～Cボタンを押し続けると回復する（時間の経過によってもわずかだが自然回復する）。



気力の多さで必殺技のグラフィックが変わる

挑発

相手の必殺技の源、気力を減らすのがこの挑発だ。

挑発のポーズにはスキがあるので多用はできないが、気力を大量に消費する超必殺技などを封じるには有効だ。

おもに相手がダウン中に使用することになる。



二人で挑発「こっち、こっち」

受け身

投げ技をかけられた時、A～Cボタンのどれかを押すと、受け身をとってダメージを軽くすることができる。

投げられて、相手から身体が離れた時に、タイミングよくボタンを押そう。



お兄ちゃんに投げられてしまった～



でも受け身を取ればダメージは少なくなるよ

超必殺技

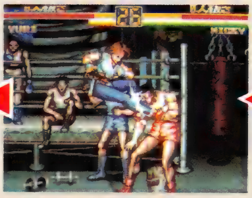
非常に強力な超必殺技だが、対CPU戦には、いつでも出せるというわけではない。ボーナスゲームの「超必殺技伝授」に成功したうえで、なお気力が初期状態時の満タン以上でなければならない。

隠し必殺技

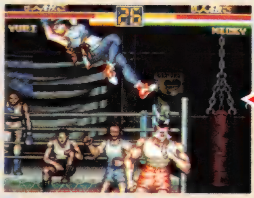
龍虎の拳2には前述の超必殺技を上回る「隠し必殺技」が存在する。出すための条件は、体力ゲージが点滅している状態で、気力が初期状態時の満タン以上であること。



気力をためるポーズを取ってダッシュ



「えーい！　ひえんほうおうきゃく」



蹴りを連発しながら相手の体をかけ登る

対CPU戦基本戦法

ユリはリーチが長く、相手を転ばせることができるしゃがみ強キックをメインに使って、対CPU戦を戦っていくことになる。

転ばせることができたら、相手に近づいて起き上がるのを立った状態で待つ。相手が起き上がったら、すぐにしゃがみ強キックの先端が当たるように出す。すると相手は技を出そうとするので、しゃがみ強キックが命中する。以下それを繰り返す。

ユリ・サカザキ　技コマンド表

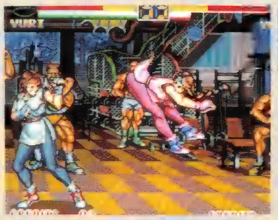
アッパー	C+A	砕破	↓↙←+A
踏みつけ蹴り	C+B	雷煌拳	↓↘→+B
三角跳び	バックジャンプ中、画面端頂点でC	百烈びんた	→←→+A
美・サイレント投げ	←or→+C	燕舞脚	↓↙←+B
いづな落とし（空中投げ）	空中で接近してC	（超必殺技）覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
虎煌拳	↓↘→+A	（隠し必殺技）飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←+BC

キャラ別対CPU戦攻略

対ユリ・サカザキ

基本戦法でOK！　ガードされた場合、虎煌拳を2発セットで出してくることがあるが、立ち弱パンチで消すか、おとなしくガードして基本戦法に持っていこう。

相手は気力が少なくなると、こちらのしゃがみ強キックの先をガードしたあと、遠距離立ち強キック（ヒップアタック）をしてくる。これは砕破で返すか、立ちガードしてしゃがみ強キックで反撃すれば、簡単に勝てる。

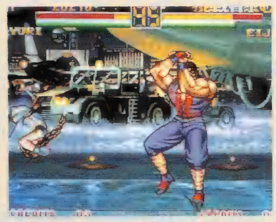


尻アタックを出してくれれば勝ったも同然

対如月影二

スタートしたら挑発して相手の気力を減らしておこう。そのあとは、基本戦法を使って闘っていく。転ばせたら、立った状態で相手が起き上がるのを待ち、2キャラ分くらい近づいてきたら、しゃがみ強キックを出す。これの繰り返しでOK。

影二は、ダッシュで近づいて投げてくることが多いので、必ず受け身を取れるように注意しておこう。



影二に投げられたら必ず受け身をするのだ

対ジャック・ターナー

スタート直後に垂直ジャンプをすると、超ドロップキックを出してくることが多いので（当たることはない）着地に立ち強パンチ→キャンセル百烈びんたを入れよう（百烈びんただけでも可）。

しゃがみ強キックを出してガードさせると、少し後退してジャンプするので、空中投げを決めるチャンスだ。



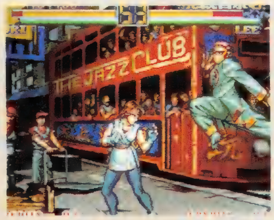
超ドロップキックは当たらないのよ～

対リー・パイロン

とりあえずは基本戦法でOK。転ばせることができたら、1キャラ分くらい前進して、相手の起き上がりに強キックを出し、足先を当てるようにする。当たったら繰り返し。

もしガードされてしまうようなら、タイミングor間合いが違うので、リーがジャンプするのを待って、下をくぐってから着地にしゃがみ強キックを入れてもいい。

なお、ここからの先のキャラはランダムで決定される。



跳び込んできたら、くぐって着地を攻撃

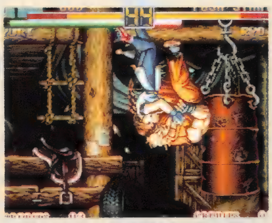
対リョウ・サカザキ

近づいてくるのを待ってからの基本戦法が有効。

ガードされた場合は、虎煌拳か空中虎煌拳を出してくるので、弱パンチなどで消すか、自信のない人はガードしよう。

しゃがみ強キックをキャンセルして雷煌拳を出すのも面白い。当たることが多いし、ガードされても、もう一度出せば意外と安全。

リョウは気力が減ると、しゃがみ強キックをガード後、三角跳びをしてくるので、空中投げを決めるチャンス。



お兄ちゃんの三角跳びを空中投げするのだ

対ロバート・ガルシア

ボーナスステージ

攻略のポイント

ボーナスゲームは以下の3つから選ぶことになる。3人倒すごとに計3回あり、どれを選んでもいいが、ハイスコアを狙う人は、必ず体力鍛練の行を選ぼう（残り体力のボーナスの関係上）。



ボーナスステージはこの3つの中から選択

気力鍛練の行

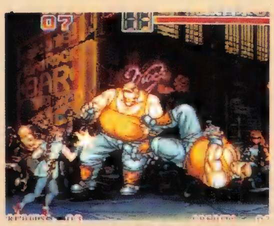
成功すれば、気力ゲージの上限を増やすことができる。動いているゲージの黄色い部分をできるだけ多くして、右端近くでタイミングよくAボタンを押して止める。単純なルールだが難しいボーナスゲームだ。



一回目ならばこれくらいでも成功する

体力鍛練の行

成功すれば、体力ゲージの上限が増える。左右から出てくるザコキャラを、制限時間内に決められた人数倒す。C+Aのアッパーをメインに使っていき、近づかれてしまった時には、しゃがみ弱パンチを連打して倒せば問題なし。



点数を稼ぐならば3回ともこれを選択しよう

超必殺技伝授

対CPU戦では、このボーナスゲームをしないと超必殺技を使用できない。これは超必殺技を練習するもので、制限時間内に決められた回数を出せばいい。

このボーナスゲームは一度成功すると次は選択できない。



一度出せれば先行入力すればいいので楽勝

スタート直後に百烈びんたを出すと、ロバートは龍撃拳を出そうとして命中する。そのあとは、遠距離立ち強パンチをガードさせると、後退して跳び込んでくるので、空中投げを決めよう。基本戦法のしゃがみ強キックパターンも一応は可能だ。

タイミングが合えば、相手の立ち強キックに、こちらのしゃがみ強キックが見事に命中することもあるよ。



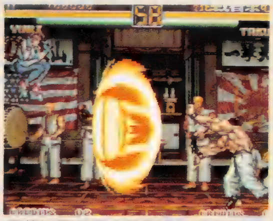
ガードさせればこのあと跳び込んでくる

対タクマ・サカザキ

基本戦法を使っていけば大丈夫。しゃがみ強キックがガードされたらキャンセル雷煌拳を出すと当たることが多い。

他にも、遠距離立ち強キック（ヒップアタック）をガードさせ、そのあと砕破を出すパターンや、しゃがみ強キックをガードさせると跳び込んでくるので、下をくぐって着地にしゃがみ強キックを当てるパターンも非常に有効だ。

タクマはスタート直後に覇王至高拳を出してくることがあるので注意しておくこと。



開幕に覇王至高拳を出してきたお父さん

対テムジン

スタートしたら相手の必殺技に注意しつつ、ヒップアタックをガードさせる。ヒップアタックの移動中に砕破のコマンドを入れて、着地と同時に出せるようにする。するとテムジンは蒙古竜巻撃で突っ込んでくるので、垂直ジャンプでかわして、着地にしゃがみ強キックを決めてやろう。あとは、ヒップアタックからの繰り返しでよゆうっち！



竜巻撃は垂直ジャンプでかわせば余裕っち

対キング

キングがある程度近づいてくるのを待ち、垂直昇りジャンプ弱キックを出す。すると、キングはジャンプで飛び越えるので、空中のキングをしゃがみ強パンチか、しゃがみ強キックで反撃する。気力があるならば、百烈びんたや砕破を決めることもできるぞ。

砕破を決める時には、完全にキングが自分の上を越えた状態でコマンド入力をしないと、虎煌拳になるので注意。

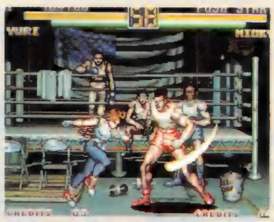


このあと、跳び越えてくることが多い

対ミッキー・ロジャース

スタート直後に百烈ビンタを出すと、バーニングアッパーの出かかりに当たる。百烈びんたが決まり、ダウンさせるたら、起き上がりに雷煌拳を重ねる戦法がオススメ。

ユリの気力がない時は、近づいてくるのを待ち、しゃがみ強キックの先をガードさせ、キャンセルで虎煌拳（手の先にだけ出る）を出し、すぐに先行入力で砕破を出してから、しゃがみ強キックを出す戦法も有効。ガードされても、繰り返せばいいので問題なし。

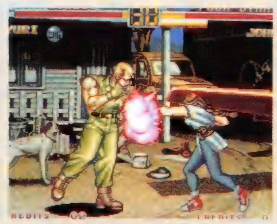


開幕百烈びんたが命中！　ラッキー!!

対ジョン・クローリー

近づいてくるのを待ち、しゃがみ強キックの先をガードさせる。少し様子を見ると、スパイラルレッグボマーを出してくることが多い。出してきたらチャンス到来！　垂直ジャンプで空中投げを決めよう。

ある程度、ジョンの体力を減らしたら、遠距離立ち強パンチをキャンセルして、気力のない虎煌拳を繰り返せばいい。対ミッキーで説明した、気力なし状態の虎煌拳～砕破のパターンでもいい感じだ。



カス虎煌拳を使えば点数稼ぎにもなる

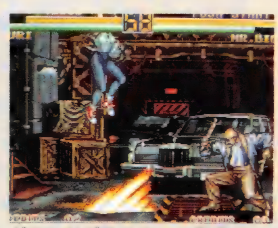
対Mr.BIG

スタートしたら三角跳びして、何も技を出さずに着地すると、BIGと出したグランドブラスターの間に着地して、相手が跳んでくることが多い。

自分が着地したときに相手が跳んでいるようならば、下をくぐってしゃがみ強キックを当てる。自分が着地したあとに跳んでくるようならば、空中投げを決めることができる。このパターンは相手の気力が少なくなるとできなくなるので注意が必要。

相手の気力が少なくなったら、間合いを離してジャンプ強キックで跳び込んでいき、当たってもガードされても、しゃがみ強キックにつなげれば、かなりの確率で当たる。

また、BIGは一度気力をためはじめると満タンまでためるので、満タンまでためさせてしまって、三角跳びのパターンに持っていくといい。

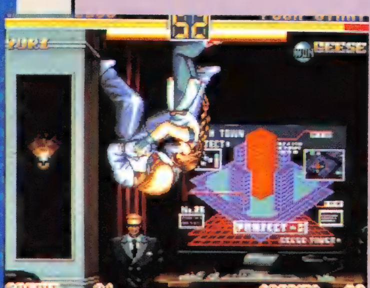


グランドブラスターとBIGの間に着地する

ゲストキャラ登場！　野望に満ちた若き日のギースを倒せ!!



ギースに百烈びんたが入った！



若いギースも空中投げを使えば余裕っち



しゃがみガードできない飛翔日輪斬

対ギース・ハワード

スタート後、烈風拳を出してくるので、烈風拳を出すのが見えたら、バックジャンプをして、着地で百烈びんたを出せば跳びこんできたギースを空中でつかんでくれる。

そのあとは、ギースが飛翔日輪斬を出すのを待ち、これを立ちガードする。そして、しゃがみ強パンチを出すと、ギースはガード、ヒットにかかわらず飛翔日輪斬を出してくるので、すぐに垂直ジャンプをして空中投げを決めよう。

ギースがスライディングを連発するモードになってしまったら、数発ガードしてバックジャンプすると、ギースは気力をためるので、少し前進して雷煌拳を出そう。もちろん、体力勝ちしていれば、タイムオーバーまでねばってしまってもかまわない。

＊ギースは、すべての敵に２勝０敗で勝ち進めば出現する。
＊今回の攻略は、１人目をユリと想定して攻略しています。

生駒治美連載 Vol.2

碧い砂時計





街に繰り出しての撮影第1弾、渋谷。次はどこにいこうかなぁ…

This is HARUMI IKOMA

生駒治美（いこまはるみ）
2月5日生まれ／大阪府出身
A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属
◆ネオジオ女性キャラボイス最多出演であるということはあまりにも有名。それ以外にもCM・ナレーション・リポーター…と、幅広く活躍中！
〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉
ナコルル（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』）／シャルロット（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』）／羅将神ミヅキ（『真サムライスピリッツ』）／キング（『龍虎の拳』『龍虎の拳2』『KOF'94』『KOF'95』）／ユリ・サカザキ（『龍虎の拳』）／ブルー・マリー（『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』）／シンクレア（『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』）

黄金色の時間を過ごした素晴らしい体験

何だか最近時間がたつのが速くって…

よく、充実した時間の過ごし方をすると、あっという間に時計が進むって言うけれど、何もしなくても日は暮れていくもの。こうぽかぽかされちゃうと、自然とおめめも閉じてくる。そんでもってよだれの池でもできてしまう。ふっと気が付くと、夕焼け小焼けで日が暮れて…と、カラスが鳴くしまつ。

「しまった！」と、地団駄を踏んでも〝時は金なり〟、過ぎ去った時間はもう戻って来ないのである。こんな日々ばかりではないが、何故か最近時間が駆け足で通りすぎていく。季節の変わり目になると、皆そう感じるのかなぁ？　どないでしょう？　生駒です。

そういえば早いものでこのネオジオフリークもついに創刊1周年記念だったりするんですね。やったね！　私が初めてお世話になったのがvol.3のインタビューで、それから約1年後、何と自分のページを持たせてもらってるんだから私って…すごい!?

まぁこれも、皆さんのお陰でございます（ありがたやありがたや）。

唄に酔った素敵な思い出『Song Of Fighters'95』

本当、SNKさん関係では1年振り返っただけでも楽しい仕事ばかりさせてもらったような気がします。昨年の春は、『餓狼伝説3』のエンディングを唄わせてもらったし、夏にはネオジオ声優が大集合して『Song Of Fighters'95』！　これはもう、癖になりそうだったですね。皆ちもろん知ってるよね？　何？　知らん？　「今すぐ買いにいかないと、大自然のおしおきだよ！」（しまった…これはリムルルの…）。

と、とにかく時間を忘れて唄に酔った素晴らしい思い出なのです。丁度『SOF'95』の時はお芝居の稽古と重なっていて、大変忙しい時期だったの。

でも疲れるどころか皆で唄ったお陰でよけいに元気になりました。

お昼すぎから来るわ来るわ。ワイルドな橋本さとしさんやド派手なコングさんetc…。御陽気メンバーのオンパレード。最初は皆自分のパートを必死で練習していたが…。暫くするともう宴会のような騒ぎ。

食い意地の張っている私と曽木ちゃんは、食料を見るなりパクついていました。そう、彼女はマッチ棒のように細くて小さい頭がのっかってる体形なのに、いつもスタジオに入るなり「これ食べていいですか？」と、差し入れのお菓子を食べまくっているのです。やっぱり底抜けに明るい彼女のパワーは、こんなとこからくるのだろう…。さすが日本一！

テンションは沸騰寸前!! 声がでかすぎる私は…

さて、この『SOF'95』を聴いた人は分かると思うけれど、ハモリが沢山あって結構難しいのである。大人数で唄うがやはり一人でも音程が違うとばれてしまう。ばれないように必死でついていくのがテクニシャン生駒。

ハモリ部分を先に録ってから今度はいよいよ全員で大合唱。最初のイントロにアドリブ部分があるんですが、そこから橋本さんが飛ばしまくって皆のテンションも沸騰寸前。私もはしゃぎまくっていたのですが、いきなり釘打。

一番前で唄っていたら「すみませんが声が大きすぎますので後ろへ」だって。それで後ろにいくとまだ大きいと、今度は男声パートに変えられてしまったのだ。ショック…。どうせ私は声も顔も大きいですよーだ。と、すねていたのでした。

まぁそんなことは置いといて、さすがこの大合唱が始まると皆のエネルギーがマイクに集中しているのが分かるくらい高揚している。よく〝皆で一丸となって〟と言うが、その意味が理解できた。一人一人が共鳴しあって巨大なエネルギーを放出しているのだ。この震えとサブイボが出る感動は、まさしく黄金色の時間を共有できた証しなんだと思う。

こんな思いなら何度でもさせて欲しいとお願いしていたら、「え！　うそ！　ホント！」状態になりそうなのがSNKさん。

まだ秘密なんだけど、今度は乙女達の美声かもね〜。ご期待あれ！

家・庭・版

新作モード情報

アーケードからコンシューマーへ…

MVSから家庭用（カセット、CD）になったことで追加されたモードや、変更点などの情報を紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回はちょっとさみしい1ページ。紹介するのは『ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝』だ。

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK

カセット版はデモを追加！ 家庭用でもボスが使える!!

カセット
4月26日発売
32,000円

CD
6月14日発売予定
7,800円 ※

MVSが登場して早や2ヵ月。アッという間に家庭用のカセットが発売され、家で楽しんでいる人もいると思う。

今回の「新作モード情報」は、普段あまり触れられないカセット版の情報を紹介していこう。

まだ発売されていないCD版の情報は、次号で紹介する予定なので、今回はご勘弁を。



リョウのお供は妹のユリ。ロバート求めて三千里

家庭用にはリョウのデモがある!?

今回の主人公がロバートだからというわけかどうかは分からないが、MVS版のCPU戦ではロバートでプレイした場合のみ、ストーリーデモが用意されていた。

しかし、家庭用（カセット版、CD版）には、リョウのストーリーデモが追加されているのだ。

かなり目立ちそうな追加点だが、結構気づかない人もいるのでは…？ 肝心のデモの全容については、自分の目で確かめて欲しい。

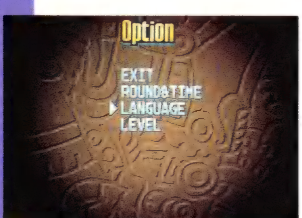


シンクレアとのやり取りもある

毎度おなじみオプションモードは今回も健在!!

家庭用には必ずついているオプションモードだが、今回の『龍虎の拳 外伝』では、ROUND数（1、3、5）、戦闘TIME（30、60、90、∞）、言語セレクト（日本語、英語、スペイン語、ポルトガル語）、そして最後にゲームレベルセレクト（EASY、NORMAL、HARD、MVS）の、以上4要素が設定できる。

家庭用にはつきものという感じなので、知っておいて損はないだろう。



おなじみオプションモードは4種類

誕生日システムは当然なし!! じゃあボスキャラは？

MVSにはカレンダー機能（日時を覚える時計みたいなもの）というものがあるのだが、今回、それを利用しているのが、誕生日システムやボスキャラ2人の出現条件というわけ。

当然、ネオジオにはそんな機能はついていないので、それらのシステムはなくなっている。

まだ誕生日システムはいいけど、ボスキャラも使用不可なの？ と思っている君！ 心配無用。ボスキャラを使用するための条件が、コマンド形式に変わっているのだ!!

MVSでのボスキャラ使用条件や、家庭用の使用コマンドは23Pで紹介しているので、そちらを読んで欲しい。



シンクレア対ワイラー。あひー



シンクレアには超必殺技がある

※CD版には予約限定商品があります。価格は8,800円

T mode

桜井智 連載 Vol.3

演劇にラジオドラマにイベント…と お花見に行くヒマもない桜井デス



本当にこの女性(ひと)は目まぐるしく変身する。この前ライブをやったかと思うと、今日は舞台に立って劇中の人物となる…。一体どの智ちゃんが本当の智ちゃんなんだろう? と、不思議な気持ちにとらわれてしまう。でもきっと全部が智ちゃんなんだ。それは彼女の生き生きとした目を見ればすぐわかること。
というわけで、第3回を迎え、いよいよ波に乗ってきた『T-mode』。今回は智ちゃんの女優としての活躍にスポットを当てつつ、耳よりな最新情報を教えてくれた。

「桃のプリンセス」で2役に挑戦!!

みなさんこんにちわ。もしかしたら"こんばんわ"や、"おはよう"の人もいますか? 桜井智です。いよいよこの連載も3回目をむかえ、だんだん感じがつかめて来たかな? って感じです。

今日は、先日やった舞台のお話をしたいと思います。

4月の2～7日にかけて、全部で9回公演した「桃のプリンセス」というお芝居なんですけど、私、桜井はなんと、アンドロイドの桃子人形の役と、この桃子人形を作らせたギャングの元奥さん（なんと36歳⁉）の、2役を演らせていただいたんです。

この桃子人形は、山形ユキオさん演じるギャングのボスが、交通事故で亡くした娘を模して博士に作らせたもので、最後にはちょっと泣けるエピローグになるんです。

"桃プリ"ビデオ化決定!! 本人もなにげに喜んでいます

「あ～、観ておけば良かった～」と、後悔先に立たずを実感している方に、嬉しいお知らせがあります。なんとこの「桃のプリンセス」がビデオになる事が決定したんです。

舞台の上で演技をしている私にとって、ビデオで後から舞台を観られるのは、とてもありがたい事なんです。なんといっても観たい本人は舞台の上に立ってるんですから…。

で、そうそう、ビデオなんですけど、6月頃にパイオニアLDCさんから発売されるので、楽しみにしててくださいね。是非ビデオを観て、動いてお芝居をする女優としての桜井智をお楽しみ下さい。

ゴウカイザーラジオドラマ化! 久しぶりにみんなでアフレコ

さて、お芝居の話はもうこれくらいにして…。皆さんはもうご存じかも知れませんけど、私がやっているラジオ番組「アニメエクスプレス」で、超人学園ゴウカイザーのラジオドラマが始まりました。

もちろん私もかりんちゃん役で出てます。久しぶりにメンバーが集まって、アフレコしちゃいました。

そしてそして、このゴウカイザー、オリジナルビデオにもなるんです。こっちの方もお楽しみにね。

さらに、今月はもうひとつ。"梅桃桜井智大作戦"の桜こと私のアルバム「Cherry」のイベントをおこないます。この記事を皆さんがお読みになる頃にはもうその真っ最中という所でしょうね。

もちろん北は北海道から南は九州まで、全国回ります。この原稿を書いている今からとっても楽しみです。お芝居が東京公演だけで、観に行けないよ～と言う方、是非遊びに来て下さいね。もちろん握手会もあります。

以上、今年は舞台公演で、お花見が出来なくて、ちょっと悲しい桜井智でした。

桜井智プロフィール

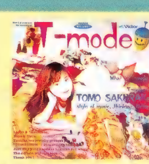
[本名]八田友江　[誕生日]1971年9月10日　[出身地]千葉県市川市　[血液型]AB型　[身長・体重]158cm・46kg　[サイズ]B80・W57・H80　[趣味]ジョギング、日本舞踊、洋裁、キーボード演奏　[所属]エルスタッフプロモーション　[これまで担当したネオジオキャラとタイトル]かりん／『超人学園ゴウカイザー』　リムルル／『サムライスピリッッツ　斬紅郎無双剣』
●ある時はTVアニメやゲームの声優、ある時は一人のボーカリスト、そしてある時は『朝倉薫演劇団』の看板女優と、多岐にわたって大活躍中！

TBSラジオ「アニメExpress～ギャラクシーネットワーク～」放送時間

TBS／毎週土曜日　24：30～25：00
MBS／毎週土曜日　23：30～24：00
CBC／毎週日曜日　22：00～22：30
●智ちゃんがパーソナリティーを務める、DJ&ドラマのスーパーアニメバラエティー！

RELEASE INFORMATION

CD IN STORE NOW



「T-mode」　ビクターエンタテイメントVICL-687　¥3,000(税込)　1995年9月21日発売
●ファーストソロアルバム。



「ACTRESS～朝倉薫演劇団劇中歌ベスト・セレクション～」　パイオニアLDC　PICA-1090　¥3,000(税込)　1996年2月21日発売
●智が舞台で発表した劇中歌、イメージソングをセレクト。



「LAEarlyTOMOSakurai」　ポニーキャニオン　PCCG-00352　¥3,000(税込)　1996年3月21日発売
●LA時代の代表曲8曲と、新曲2曲を新録にて収録。



「Cherry」　ビクターエンタテイメントVICL-762　¥3,000(税込)　1996年4月21日発売
●オリジナルセカンドアルバム。全曲桜井智自身が作詞。

COMING SOON



「怪盗セイント・テール」イメージソング『E夢、見よう！』　ポリグラム　PODX-1008　¥1,000(税込)　5月25日発売
●桜井智&井上喜久子の無敵ユニットCD（シングル）。

PHOTOGRAPHS



「STAGE」　角川書店　A5判／オールカラー80P　¥1,500(税込)　2月14日発売
●ファースト写真集。

[イベント]「Cherry」発売記念全国キャンペーン 5／12 12:00～　郡山・新城ビル大ホール　(問)0249-22-7797　5／12 16:00～　仙台・CAT-Vホール　(問)022-267-5611 5／19 14:00～ 札幌・アスティ45　(問)011-727-7511　[舞台]「怪盗セイント・テール」ミュージカル 7／26の"品川きゅりあん"皮切りに全国30ヵ所公演　(問)03-3372-8120〈プラムブロッサムプロモーション〉

ネオジオフリーク編集部提供

NEO・GEO オリジナルグッズ 通信販売コーナー





◆草薙京 ジグソーパズル

NFオリジナル京パズル
限定300個!!

●300ピース
（サイズ：38cm×26cm）
価格：1,545円／送料：500円
商品番号：P-KYO-01

◆草薙京 グローブ



●フリーサイズ、本革製。
価格：15,450円／送料：500円
商品番号：G-KYO-01

◆草薙京 バッヂセット





●バッヂはゴールド、炎はゴールドかシルバーから選んでね
価格：1,030円／送料：500円
商品番号：B-KYO-01

◆チチウシ



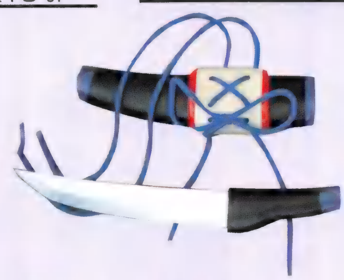
●斬紅郎無双剣版
価格：10,094円／送料：500円
商品番号：K-NAK-01

◆チチウシ



●真サムライスピリッツ版
価格：8,034円／送料：500円
商品番号：K-NAK-02

◆ハハクル



●斬紅郎無双剣版
価格：10,094円／送料：500円
商品番号：K-RIM-03

◆テレホンカード

NF表紙をテレカに!!
各限定300枚!

価格：1,236円／送料：100円



八神庵
商品番号：T-IOR-01



ナコルル・リムルル
商品番号：T-NR-02



草薙京
商品番号：T-KYO-03



舞・ユリ・アテナ
商品番号：T-YMA-04

◆Tシャツ

イラストは森気楼!!
NF1周年記念描き下ろし!
限定100枚!!



●プリントは何度洗っても、落ちたりはげたりしない特殊仕上げ。日本製。伸び縮みなし。S、M、Lから希望サイズを必ず明記。
価格：2,884円／送料：500円
商品番号：S-YMA-01

通信販売 お申し込み方法

※商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
※複数の商品をお買い上げの場合、送料はテレカのみの場合は100円（何枚でも）。その他の場合は一律合計500円となります。

商品をご注文の際には、かならず以下の項目を明記した紙を同封して、商品の金額＋送料を現金書留にてお送り下さい。
同封する紙に記入するもの
①住所　②氏名　③電話番号
④商品名と商品番号　⑤数量
⑥商品と送料の合計金額

※定額小為替・郵便振替・銀行振込・電話でのご注文は受けつけておりません。

お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり、不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
ご入金日から商品の到着までには、2～3週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。

申込先
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社　分室ネオジオフリーク編集部
「ネオジオオリジナルグッズ通販」係
お問い合わせ番号
☎03-5395-6314

最新音楽 CD & VIDEO

CD 早くも登場のアレンジCD スタジオライブ一発録音だ!!



5月2日発売
¥2,500(税込)
CD：PCCB-00213
発売元：
ポニーキャニオン／
サイトロンレーベル
初回特典：
デフォルメキャラ
・カセットインデックス

ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝 ARRANGE SOUND TRAX

SNK　新世界楽曲雑技団

[収録曲目]

1.Opening Scene I - 1
2.Title
3.Opening Scene I - 2
4.Get High(Rare Groove Mix)
5.Scene2
6.MOJO(Boogie)
7.Get High(B - Mix)
8.Scene3
9.MOJO(Ramble)
10.MOJO
11.Get High
12.Scene4
13.Get High(Goa Trance)
14.Scene5
15.Stone In SANTANA
16.MUZIKA JUNGLE(edition2)
17.MUZIKA JUNGLE(edition1)
18.Scene6
19.ENDING(LIBERATION HALLUCINATION)

『龍虎の拳　外伝』のアレンジサウンドトラックスが早くも登場。

〝J－MSAKU〟や〝オルケスタデ・ラ・ルス〟〝オルケスタ・デル・ソル〟のメンバー等、超豪華アーティストを取りそろえ、スタジオライブレコーディングを実現した。生ならではのグルーブを、身体で感じて欲しい。

さらに、前々回（『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』アレンジサウンドトラックス）好評だったCDドラマも収録されている。ロバート（小市慢太郎）、リョウ（臼井雅基）そしてユリ（ほりえかおり）の3人による軽快なやりとりを楽しんで欲しい。

さらに、インナーには特別書き下ろし小説も入っている。これは見逃せない一枚だ！

〈ディレクターノーツ〉

今回のアルバムは、打ち込みでは表現できない音の絡み、人選に人選を重ねて、一つの最高の形が作れたと思います。

日本ラテン音楽会の重鎮、森村献氏をアレンジ＆キーボードに迎え、森村氏を中心に気のおけない、それでいてクレバーな諸氏が集まりました。これぞまさに世紀の醍醐味、スタジオライブレコーディング、一発録りを敢行してくれました。森村氏の指揮による事前の入念で綿密な打ち合わせと、それとは対照的に、自由で伸びやかで呼吸のピッタリ合ったプレイは、その場にいた人たち（プレイヤーも含めて）に感動と興奮を与えました。

この感動は色あせることなく、きっと皆さまに伝わることと思います。

それから『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』で好評をいただいたCDドラマを、今回はライブシチュエーションバージョンで収録しました。こちらの方もより臨場感を盛り上げ、味わい深いできになりましたので、ぜひよろしくお願いします。

CD ゲームはもちろんだが曲目もオモロイでぇ〜



5月17日発売 ¥1,500(税込)
CD：PCCB－00211
初回特典："ブリキン"CG
ステッカー

超鉄ブリキンガー

SAURUS

[収録曲目]

〈ORIGINAL VERSION〉
1.翼をあげよう！（オープニング）
2.迷わず選べ（ステージセレクト）
3.超鉄ブリキンガーのテーマ
4.出そうな夜
5.侵入してね
6.キまくり人生
7.ニトロパーティー
8.ここが基地です
9.やっぱ海でしょ！
10.なぁんかヤバイ！
11.少年がみた月
12.あっ！　こんな所に教会が!?
13.やられる前に殺れぇ！
14.おねがい！　やられて
15.これ、最後でいいっスか？
16.またあおぅ（スタッフロール）
17.おわってます（ゲームオーバー）
〈S.E.COLLECTION〉
18.S.E.コレクション

ザウルス新作シューティング『超鉄ブリキンガー』が、ミュージックCDとなり、ただいま見参!!

まず、曲目のユニークさに驚かされることと思う。が、あなどるなかれ！　ライナーに楽譜が掲載されている「少年が見た月」（ザウルスサウンドチームお勧めの一曲！）をはじめ、色とりどりの音がちりばめられており、内容の充実度も高いぞ。

オリジナルバージョン、S.E.コレクションを完全収録。解説書、楽譜つき。

〈ディレクターノーツ〉

サイトロン－500シリーズでは2作目となるザウルスの作品。

ゲームタイトル自体のインパクトもかなりのものであるが、音楽のパワーも負けてはいない。

〝超鉄ブリキンガーのテーマ〟をはじめとするBGMは、ハードロックあり、変拍子あり、テクノあり、スローナンバーあり…と、さまざまなジャンルの音楽が楽しめる作りになっている。

実はCDに収録しているBGMは、ゲームから流れてくるBGMとは違う部分がある。

本来ゲームの方で使用されているバージョンは、ゲームの臨場感を高めるために、音楽に背景S.E.がデータレベルでMIXされた形で鳴っているのだが、音楽CDの方では、純粋に音楽のみを楽しんでもらえるよう、S.E.部分を一部カットしてあるのだ。

創刊1周年記念 ビッグプレゼント

3号連続トリプルチャンス!!

1



ネオジオCDZ／10名

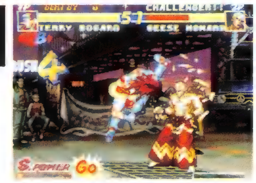
（SNK）

2



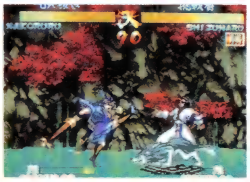
餓狼伝説3 CDソフト／3名（SNK）

3



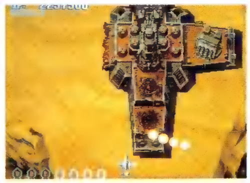
RB餓狼伝説CDソフト／5名（SNK）

4



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 CDソフト／5名（SNK）

5



ソニックウィングス3 CDソフト／3名（ビデオシステム）

6



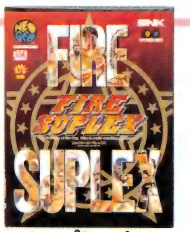
ステークスウィナーCDソフト／5名（ザウルス）

7



龍虎の拳2 ROMカセット／2名（SNK）

8



ファイアースープレックス ROMカセット／2名（SNK）

9



餓狼伝説3 Tシャツ／5名（SNK）

10



龍虎の拳 外伝ポスター（小市慢太郎、弓雅枝サイン入り）／5名（SNK）

11

へべれけ下敷き／10名（サン電子）

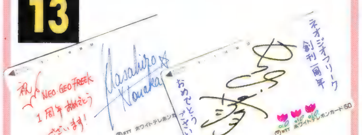


12



マジカルドロップ バンダナ／10名（データイースト）

13



野中政宏、長崎萌サイン入りテレカ／各5名

14



オーバートップ／押し出しジントリック音楽CD／5名（ポニーキャニオン／サイトロンレーベル）

15



RB餓狼伝説音楽CD／5名（ポニーキャニオン／サイトロンレーベル）

4月号プレゼント当選者

①'96年度版SNKカレンダー
●須藤光・栃木県／邦幡雅史・岐阜県／國武徹也・鳥取県／金阪博・島根県／森健一郎・神奈川県／玉川久美子・東京都／西村麻理子・北海道
②サイコソルジャーステッカー
●森永賢之助・長崎県／平良真由美・神奈川県／冨田義博・愛知県／小林千絵・大阪府／中川千尋・滋賀県
③将棋の達人テレフォンカード
●内海隆治・兵庫県／宮之脇和子・静岡県／細川翔・神奈川県／蘇我聡人・福岡県／八木弘・千葉県
④マジカルドロップバンダナ
●松永寿・兵庫県／渡辺清史・新潟県／永岡美樹・山口県／広松美香・福岡県／黒田至安・宮崎県／清水真裕美・大阪府／川嶋豊・大阪府／小板橋直人・秋田県／西田和弘・兵庫県／河崎省吾・兵庫県
⑤CDキャリングケース
●古田幸久・岐阜県／森雄史・和歌山県／安西康一・千葉県／小村真実・徳島県／島卓也・大阪府／錦織修一郎・福岡県／北出雅章・京都府／中村めぐみ・東京都／高橋美栄子・埼玉県／森島孝臣・熊本県
⑥ステークスウィナーCDソフト
●藤井敦志・奈良県／高木明広・茨城県／木村大歩・青森県
⑦ギャラクシーファイトCDソフト
●中島康博・高知県／斉藤将吾・埼玉県／西野智博・富山県
⑧桜井智写真集
●佐藤友康・栃木県／西村郁美・京都府／徳差亮太・北海道

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

応募のきまり

ハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望を記入のうえ、応募券を貼付し、次の住所まで。

〒112東京都文京区水道2-13-2-201
(株)芸文社分室
NEO・GEOFREAK編集部
「6月号プレゼント」係

締切りは6月8日必着。発表は8月号（7月9日発売）誌上。

NEO·GEO FREAK 7月号予告

次号は6月9日発売　定価580円（本体563円）

◆巻頭特集

ネオジオ裏技大全集

■SNK開発直撃インタビュー
サウンド編／KONNY（新世界楽曲雑技団）

ニンジャマスターズ
スプレンディッドコンビネーション解説

対CPU戦攻略 神凰拳

序盤ステージ攻略 メタルスラッグ

ステージ攻略第1弾 超鉄ブリキンガー

終盤ステージ攻略 NEOドリフトアウト

ひらめきモードもあるよ マジカルドロップ2

◆声優インタビュー
臼井雅基
（リョウ・サカザキ他声優）

◆声優名鑑R Vol.4
矢野栄路（橘右京）、桜井智（リムルル）

◆設定資料集
ニンジャマスターズ

◆オールドゲーム攻略
餓狼伝説SP

◆もう一度愛して♥
ニンジャコマンドー

◆声優連載コラム
生駒治美〜碧い砂時計
コング桑田〜人生、アーこりゃこりゃ
桜井智〜T-mode

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 6月号
第2巻第6号　通巻第13号
1996年6月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価580円（本体563円）

[illegible]

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●桜が散っている。確か昨年も同じ頃にこんな光景を見ていたような気がする。なぜ、GW進行と1周年号がバッティングしているのだ!!　また桜が散るのを見るだけか。はぁー。（片桐）

●俺と涙腺ゆるゆるコンビを結成している奴と『裸の大将でヨメちゃんが死ぬ話』と『指輪物語でサムがフロドを背負う所』のどっちが泣けるか議論した。が、決着つかず。あひー。（伊丹）

●今年の4月で、尾崎豊さんが亡くなってから4年が過ぎました。今でもLDを見ていると、涙が止まりません。あなたの「また会いましょう」の言葉が忘れられなくて…。（山崎）

●誰が私のライバルですって？　新谷さんとは仲良しよん。まぁ『記念してどうする!!』っていうのはひどいけど。ねぇ、デカパイちゃん♡　奴隷は引き続き募集中。さぁ、おいで♡（稲葉）

●実家で飼っているシェパードのベッキーさんは、とても可愛いのですがちょっとおバカなのです。よそ見をしながら歩いていて、振り向きざまに塀のカドに鼻をぶつけたりします。（新谷）

●やっぱスナフキンでしょ。もう尊敬する人物ナンバーワンって感じ。なかでも原作版のスナフキンは、むちゃくちゃアナーキーでかっこいい。ぜひ1回読んでみれ。（新井）

●マックが凍るんだよ。あいつ、最近相手してやってないから、いじけてるんだよ。OS7.5だからまぁ多少は目をつぶるよ。でも通信中に凍るのだけはやめてくれよ。（蒲地）

●新谷さんと祥子（稲葉）ちゃん、かわいそう。本当は2人ともいい子なのです。私が保証！　といっても祥子ちゃんの編集後記って、コレはもう開き直りの世界？（鳥貝）

●仕事が変わっても、朝行く所は結局同じなのね。たのむよ兄ちゃん！　私は朝帰りの女ではなーいッ!!　いい加減顔ぐらい覚えろ！（泣）（田原）

●今回は1周年記念ということで、本誌やネオジオに関係のある方々のメッセージをたくさん掲載することができ、嬉しく思います。みなさんありがとうございました。（勝俣）

●○ックリ○ンシー○が出てきた。その話題で伊丹さんと話をしていたのだが、青リンゴ味のガムに仕掛け文房具みたいのがついてたやつの名前が思い出せなかった。ムキー！（ジェイケイ）

●今、オイラの身の回りでは○○語というのが流行っている。その代表が鷹語。他人の口癖や意味不明の表現をまねるという遊びだ。虎、削り、あそこから投げ〜！（DSP-たろりん）

●"NF編集部人名＆用語の手引き"はいったい何なんだー!?　バチ当たりって…、アレじゃあ誰にも見せられないじゃないかー。片桐さん、助けてー。（奥女中秀麿）

●前からT-DENというネームの評判が良くなく、しかも某誌のライターネームに似ていると指摘されたので、次号からネームを変更しようと思う。はまー君、スマン。（T-DEN）

●NFは1周年を迎え、ますます進化する様子。しかし、俺はますます退化。あひー。ぶべら。何か進化する薬ないかなー？　あっ、ワイラードリンクでも試すとするか。（修羅騎士　鷹）

●新しく空耳コーナーができたらしいぞ。結構変なので見る価値アリ。ちなみに今回風邪をひいているらしい。熱はないけど鼻ウォーターが爆裂中。咳もゴホゴホでイヤン。（モリスケ）

●JKのオマケ付きガムとはギ○グメイトに違いない。シリーズ物で妖怪の奴とかもあったハズ。トントン秤という親豚の背中に子豚を乗せる奴がやたらとダブってたなぁ。（リトマス兄弟）

ネオジオフリーク増刊号のお知らせ!!

『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』完全攻略マニュアル

――ネオジオフリーク編集部責任編集――



5月30日発売　¥1,280

【予定内容】対CPU戦攻略詳細版／キャラ性能徹底解析／ダメージ一覧表／キャラ別対戦ランキング表／超絶連続技／設定資料集(龍虎シリーズ全ストーリー、設定原画集、開発裏話、ボイス集)etc.

発行：株式会社　芸文社

●ゲーム大会のお知らせ●

ネオジオフリーク読者参加による「NFチャンピオンシップ」開催決定!!

～8月末開催予定、豪華賞品多数、次号より参加者募集開始～

場所、日時、参加方法等詳細は
ネオジオフリーク次号(6月9日発売)の誌面でお知らせいたします
競技は「K・O・F'96」(仮)でおこなう予定です


予選
5月25日・26日
のいずれかを予定。
決勝大会
6月23日
(新宿スタジオアルタ)
マジカルドロップ2
TM
NEOGEO CDでの
発売も決定!!
開催予定ゲームセンターは
中部地区
名古屋　ゲームシアタードラッピーレジャック店　名古屋市中村区名駅南1-25-2 レジャックビルB1
北陸地区
富山　ベガーズバンケット　富山市窪新町6-45
関西地区
京都　京極ゲームセンター　京都市中京区新京極蛸薬師上ル西入ル
大阪1　アメニティパークリノ戎橋店　大阪市中央区難波3-7-4
大阪2　アポロゲームシアターアスパ4　大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 近映アポロビル4F
神戸　アルゴ　神戸市中央区下山手通1-1-8
中国地区
広島　プレイスポットウィング　広島市南区猿猴橋町6-32
四国地区
高松　アミパラストリート　高松市ときわ町1-9-2
九州地区
福岡　モンキーハウス　福岡市中央区六本松2-6-7
沖縄　ポパイゲームス　那覇市辻2-1-25
決勝大会は6月23日
[新宿スタジオアルタ]で開催!!
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17
©1996 DATA EAST CORP./LICENSED FROM Copyright©1995,RUSS LTD.
NEOGEOはSNKの商標です。



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
"大連鎖"続出か?!
マジカルドロップ2
大ゲーム大会決定!!
さぁ、振るって参加しよう!!
[対戦モード]か[ひらめきモード]の
どちらかで挑戦できる!
全国で同時に開催される「マジ2ゲーム大会」でマジ2フリークになろう!
参加方法は下記のお店のポスター又は、お店にお問い合わせを!!
北海道地区
札幌　スガイディノス　札幌市白石区南郷通1丁目北23
東北地区
仙台　ゲームセンター東武　仙台市若林区6丁目中町13番15号 斎喜東武ビル2F
北関東地区
高崎　モンテカルロ　高崎市中紺屋町11
関東地区
埼玉　ムー大陸三橋店　大宮市三橋2-339-1
千葉　ソニックビーム　松戸市松戸1172-1
東京1　トライアミューズメントタワー　千代田区外神田4-3-10
東京2　ビガロ新宿　新宿区歌舞伎町1-16-6
東京3　アミューズメントスペースジュピター　武蔵野市境2-2-20 B1
東京4　ゲームプラザセントラル大岡山店　大田区北千束3-28-17 松本ビル
神奈川　アメリカングラフィティ　横浜市西区南幸1-5-29
東海地区
静岡　シートピアYAZ　焼津市道原585
「対戦モード」の予選では、
トーナメント方式で上位3名、「とことんモード」の予選では1位1名様を決め、
決勝大会へご招待。
[交通費、宿泊費、食費(2食)付き]

ネオジオフリーク 6月号 創刊1周年記念特別号 SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌 芸文社

NEO・GEO FREAK 1996年6月号
1996年6月1日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・[illegible](営業) ☎03・5396・6314(編集)
580YEN (本体563yen)
芸文社



雑誌 07225－06 T1007225060580